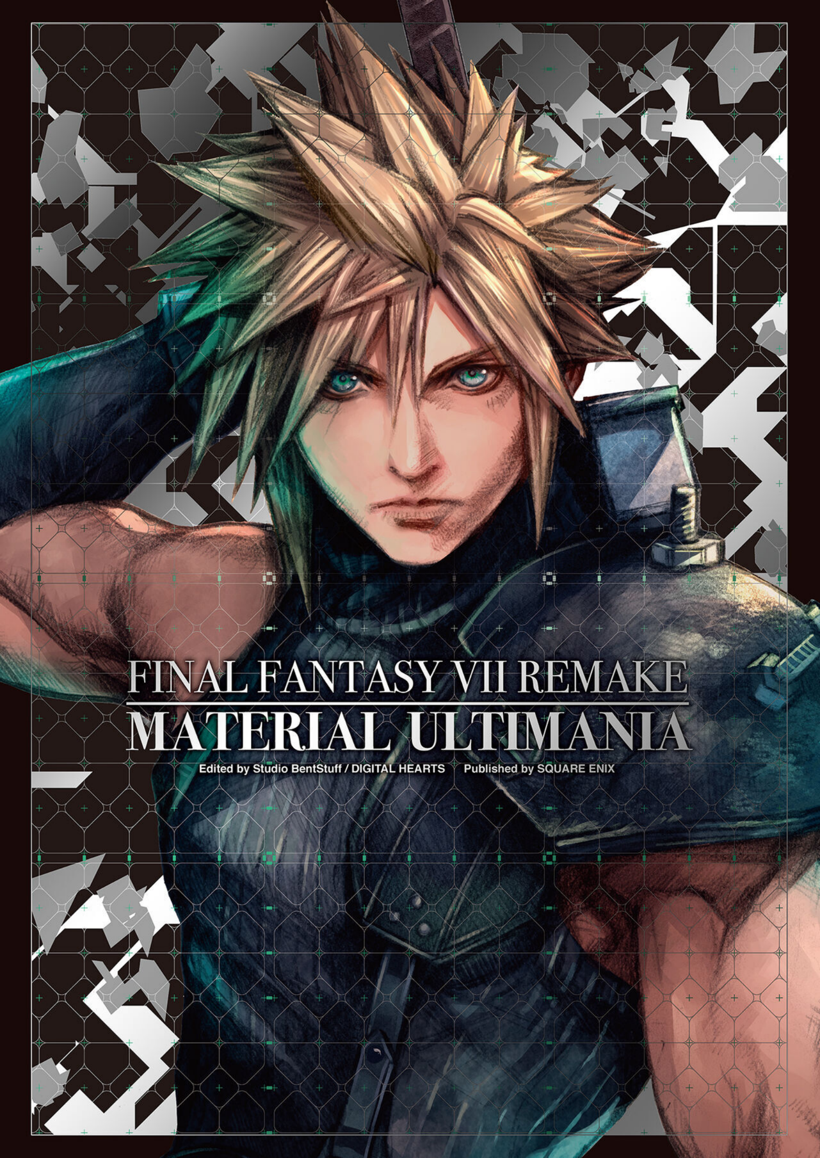


FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff / DIGITAL HEARTS   Published by SQUARE ENIX

FINAL FANTASY VII
REMAKE

FINAL FANTASY VII REMAKE

MATERIAL ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リメイク マテリアル アルティマニア

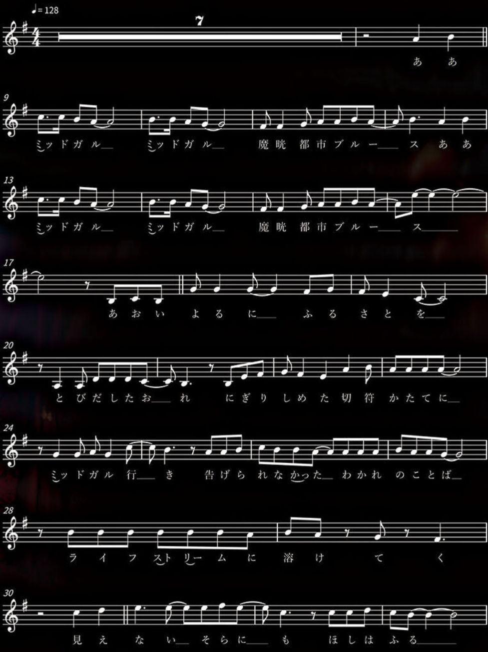


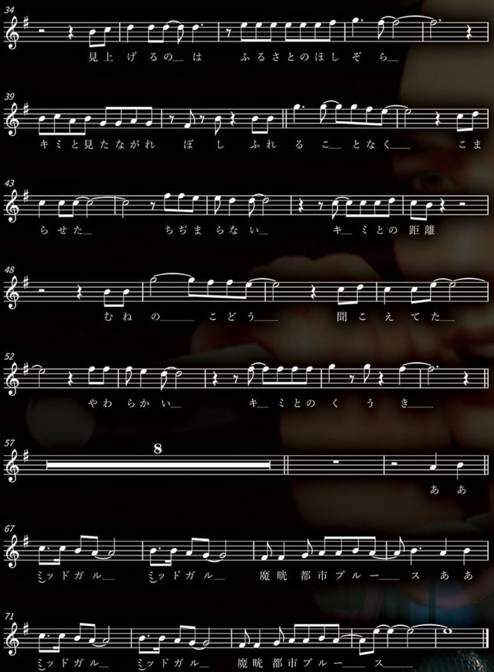
ミッドガル・ブルース

Composer Mitsuto Suzuki
Arranger Mitsuto Suzuki
Lyrics Motomu Toriyama

The Midgar Blues

Composer Mitsuto Suzuki
Arrangers Tsuyoshi Sekito & Mitsuto Suzuki
Lyrics Motomu Toriyama (Lyrics Translation Ben Sabin, John Crow)





ああ　ミッドガル　ミッドガル　魔暁都市ブルース
ああ　ミッドガル　ミッドガル　魔暁都市ブルース

青い夜に故郷を飛び出した俺
握りしめた切符片手に　ミッドガル行き

告げられなかった　別れの言葉
ライフストリームに溶けていく

見えない空にも星はふる（ふる・ふるふる）
見上げるのは　ふるさとの星空
キミと見た流れ星

ふれることなく　困らせた
縮まらない　キミとの距離
胸の鼓動　聞こえてた
やわらかい　キミとの空気

ああ　ミッドガル　ミッドガル　魔暁都市ブルース
ああ　ミッドガル　ミッドガル　魔暁都市ブルース

Oh Midgar, Midgar, city that's always on my mind
For Midgar, Midgar, I left my one true love behind

Snuck outta the town before the sun could rise — when I knew you'd be sleeping
Could barely read the words on my carriage ticket — non-stop to Midgar

Our parting words never said, only to be washed away
Swept up and lost in the stream of life

I can't see the stars no more — but they still fall
In the plate's reflection, that night summer sky from our youth
You and me girl — watching and wishing

We both burned so very bright — brighter than the sun
Yet we played it too cool, never making a move

How our hearts raced so fast, we could hear them beat
Electricity — oh how the sparks would fly

Oh Midgar, Midgar, city that's always on my mind
In Midgar, Midgar, I left my one true love behind

WELCOME TO FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA!!

大作と呼ばれるゲームソフトが完成に至るまでには、想像を絶する量の開発素材が生み出されている。
ふだんは日の目を見ないそれらの開発素材を、できるだけ多くのかたにご覧いただけたら——そんな思いから制作したのが、アルティマニアの新バリエーションとなる「マテリアル アルティマニア」だ。
じつは「マテリアル アルティマニア」という書籍のアイデア自体は以前から温めていたのだが、それが今回、「マテリア」の登場する『FFⅦ リメイク』において実現の運びとなったのは、運命のようなものを感じずにはいられない。
本書には、『FFⅦ リメイク』の膨大な開発素材のなかから厳選したアートや企画書、並びにスタッフの貴重なコメントの数々が濃密に収録されている。
1点1点の素材や言葉の内部に注ぎこまれた、あふれんばかりのクリエイティビティや情熱を、それぞれのページから存分に感じ取っていただけることだろう。
僭越ながら、ひとつ予言をさせていただく。
本書を隅から隅まで堪能し尽くしたとき、あなたは『FFⅦ リメイク』のことがもっと好きになる——。

スタジオベントスタッフ
山下　章

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA
ファイナルファンタジーⅦ リメイク マテリアル アルティマニア

CONTENTS

MATERIAL 1
VISUAL WORKS ART …… 6

オフィシャルアート …… 8
キャラクターモデル …… 20
- クラウド …… 26
- バレット …… 28
- ティファ …… 30
- エアリス …… 32
- レッドⅩⅢ …… 34
- セフィロス …… 36
- ルーファウス神羅 …… 38
- ツォン …… 40
- レノ …… 42
- ルード …… 44
- 宝条 …… 46
- リーブ …… 47
- ケット・シー …… 48
- ザックス …… 49
- マリン／クラウド（14歳時） …… 50
- ティファ（13歳時）／エアリス（7歳時） …… 51

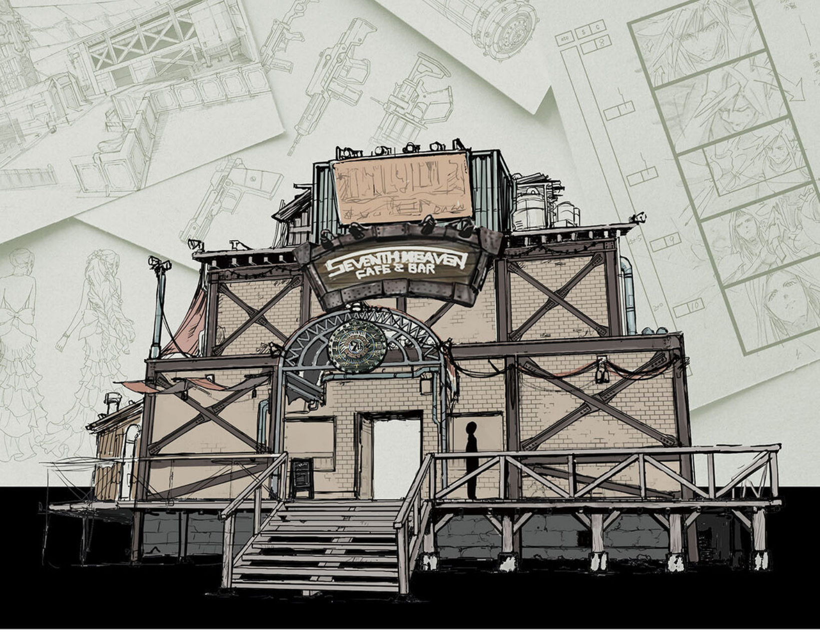
衣装リファレンス …… 52
ムービー …… 62

MATERIAL 2
IMAGE ART …… 70

キャラクターイラスト …… 72
- クラウド …… 72
- バレット …… 74
- ティファ …… 75
- エアリス …… 78
- カエル状態のクラウドたち …… 81
- アバランチのメンバー …… 82
- 七番街スラム&七番街市街地の人々 …… 86
- 伍番街スラムの人々 …… 88
- 六番街スラムの人々 …… 90
- 神羅カンパニーの人々 …… 96
- 黒いマントの人物 …… 105
- 回想シーンに登場する人々 …… 106
- 各地の人々 …… 107
- 忠犬スタンプ …… 112
- ネコ …… 113

ロケーションイラスト …… 114
- 壱番魔晄炉 …… 114
- 八番街 …… 117
- 七番街スラム …… 121
- 七番街 …… 127
- 螺旋トンネル …… 130
- 四番街 プレート内部 …… 132
- 伍番魔晄炉 …… 133
- 伍番街スラム …… 134
- 六番街スラム …… 142
- 地下下水道 …… 160
- 列車墓場 …… 161
- 七番街支柱 …… 162
- 地下実験場 …… 163
- 神羅ビル …… 164
- ミッドガル・ハイウェイ …… 182
- 運命の特異点 …… 183
- 過去のニブルヘイム …… 184
- グラフィティ …… 186
- 文字やピクトグラム …… 188
- ポスターや看板 …… 190

ガジェットイラスト …… 196
- 武器 …… 196
- 防具 …… 200



アクセサリ……202
だいじなもの……205
スキルアップブック……210
各地の設置物……211
その他の小物……212
乗り物……215
書籍&雑誌……218
エネミーイラスト……220
ノーマル敵……220
ボス敵……233
召喚獣……244

MATERIAL 3
PLANNING SHEET……248

世界設定用資料……250
前提となる設定群……250
各街の設定……254
プレート下層の状況……255
ミッドガル年表……258
ティファミッション企画書……260
レベル企画概要……260
ドレス入手概要……262
サブクエスト概要……263
アバランチ地下アジト……263
カットシーンコンテ……264
エネミー設定資料……276
ノーマル敵……276
ボス敵……280

MATERIAL 4
SOUND……292

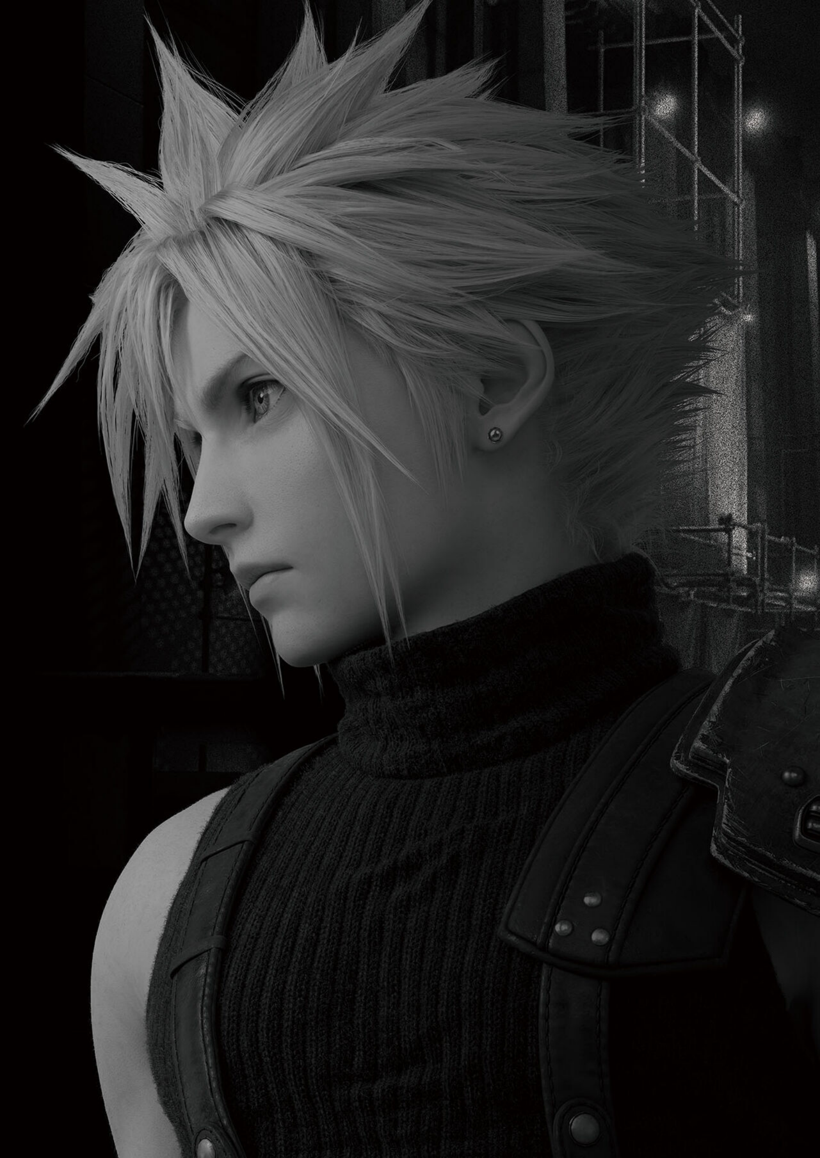
ストーリー順 楽曲データ……294
ミュージックディスク ディスコグラフィ……318

MATERIAL EX
VOICE ACTOR Q&A……324

櫻井孝宏（クラウド役）……325
坂本真綾（エアリス役）……326
伊藤 歩（ティファ役）……327
小林正寛（バレット役）……328
山口勝平（レッドⅩⅢ役）……329
森川智之（セフィロス役）……330
阪口周平（ビッグス役）……331
浅井孝行（ウェッジ役）……332
森谷里美（ジェシー役）……333

『ミッドガル・ブルース』楽譜&歌詞……2
『忠犬スタンプ』楽譜&歌詞……334

※本書は2020年4月10日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています
※本書では、プレイステーション版『ファイナルファンタジーⅦ』を「オリジナル版」と表記しています





MATERIAL 1

VISUAL WORKS ART

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA

Official Art

オフィシャルアート



Staff Comment

ムービーディレクター：**生守一行**

ミッドガルに関しては、オリジナル版の開発に参加して以来、以降の作品でも区画の整理や都市計画などを行なってきましたが、こんなに長いつきあいになるとは想像していませんでした。いろいろなキャラクターたちがこの街で育ってきたことを思うと、ミッドガルはまさに『FFⅦ』の原点の地だと思います。





Staff Comment

ムービーディレクター：生守一行

全体の構図は、野村（野村哲也氏）と打ち合わせを重ねて決めていきました。セフィロス、ミッドガル、クラウドの関係性を考えながら、オリジナル版のイメージをくずさないように作成しています。

プロジェクトマネージャー：平田清子

片翼のセフィロスは、シルエットを空になじませることにより、ミッドガルを覆う影として表現しました。それに対してクラウドは強めのライトを当て、巨大な力に立ち向かう冷静な強さを光で表現しています。





Staff Comment

ムービーディレクター：**生守一行**

このオフィシャルアートは、クラウドたちが今後の目標を胸に未来を見据えているような構図になっています。暗い夜の場面が多かったミッドガルが明るい夜明けを迎えていることで、まだまだつづく旅のこれからを暗示させる構成にしました。

ライティングアーティスト：**佐藤 香**

作業を開始するときに「夜明けで、未来と冒険を感じさせるものを」といったオーダーを受けました。本作のキービジュアルということもあり、万人受けしそうな実写感のある絵にするつもりだったのですが、サンプルを何枚か描いてみたところ、「もっと彩度を高く、赤と青を使って！」との指示が。彩度が高くなりすぎるのではないかと心配していたものの、仕上がってみれば、まさにFFらしい素敵な絵に落ち着いたと思います。ファンのみなさんに気に入っていただけたらうれしいです。


40
四番出口







Staff Comment

ムービーディレクター：**生守一行**

P.14～18のCGは、オリジナル版のアートのリメイクです。当時、苦労しながら制作したのを覚えていますが、今回ふたたび同じ構図でリメイクしたのは非常に新鮮でした。なるべくイメージを変えず、オリジナル版の絵にこめられたメッセージがぶれないようにしています。

アニメーションスーパーバイザー：**松原健太**

左上のCGは、オリジナル版のアートのなかでも有名な「クラウド＋神羅ビル」の再現なので、やりがいを感じると同時に多くの苦労がありました。本作での神羅ビルは、オリジナル版よりもかなりディテールがプラスされていますが、なるべく当時のアートのイメージに近づけるため、逆にパーツをケズったりパイプやクレーンの位置をズラしたりしています。また、クラウドのポーズは一見シンプルに見えるものの、身体の傾きや頬のラインの見えかたなど、誤差とも言えるようなパターン出しを50回以上も行なってようやくたどり着いた、こだわりのポーズです。



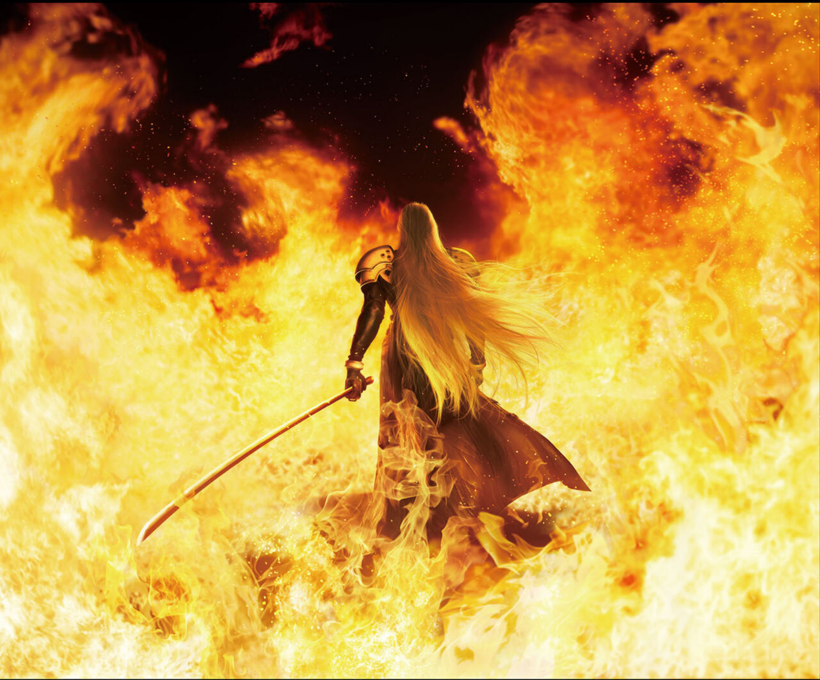
Staff Comment

VFXスーパーバイザー：**赤間祐樹**

「オリジナル版のイメージアートを最新の技術でよみがえらせる」と聞いたときの胸の高鳴りは、いまでも覚えています。寝る時間も惜しんでオリジナル版をプレイしていたときと同じ気持ちで制作しましたが、美化された記憶を実際にデータへ落としこむ作業は簡単ではなく、当時と同じで眠れなくなりました。制作中は、ミスがないかどうか、ドット絵状態になる300倍まで画像を拡大して確認したりしましたね。







Staff Comment

ライティングアーティスト：**佐藤 香**

左ページのアートは、ファンのみなさんには懐かしい名場面のひとつでしょう。基本的には最新の技術で描かれていますが、CGという表現手段においては、すべてを現代の手法に置きかえるとなくなってしまう面影のようなものがあるといつも感じています。このアートも、古き時代のにおいを残しつつの再現にこだわってみた1枚です。

右ページのアートは、E3（アメリカで行なわれる世界最大規模のゲームショー）で披露された高さ10メートルほどの垂れ幕用に制作したCGです。近年の宣伝用の静止画は解像度が高いため、仕上げ作業もひと苦労で、このアートも何十時間にもおよぶレタッチを手作業で行なって仕上げています。本作を楽しみにしてくださるすべてのみなさんに、遠くから見ても「あ、セフィロスだ！」とワクワクしてもらえるように、気合いを入れて制作しました。いま見ると「少し怖さが足りなかったかな？」とも思うのですが、美しくも怖いセフィロスを堪能していただければ幸いです。



Character Model

[キャラクターモデル]

クラウド



バレット



Staff Comment

プロジェクトマネージャー：平田清子

これまでのキャラクターのイメージを損なわないようにしつつ、『FFⅦ リメイク』としてのキャラクターメイクを野村（野村哲也氏）と慎重に行ないました。『FFⅦ』関連作品では、クラウドはカッコよく、女性キャラクターはかわいく魅力的になるように、何度も試行錯誤をくり返し、数年がかりで調整をつづけています。

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

本作の主要キャラクターの制作は、まず彼らのCGアートを作り、それをもとに野村（野村哲也氏）とやり取りをして外見の方向性を固めてから、3Dモデルを作成する……という流れで進めていきました。『FFⅦ』のキャラクターはさまざまな作品に登場しており、どのキャラクターも人気があるので、そのイメージを残しつつも改めて作り上げる形で、1体1体妥協なく制作しています。

ティファ



エアリス



レッドXIII



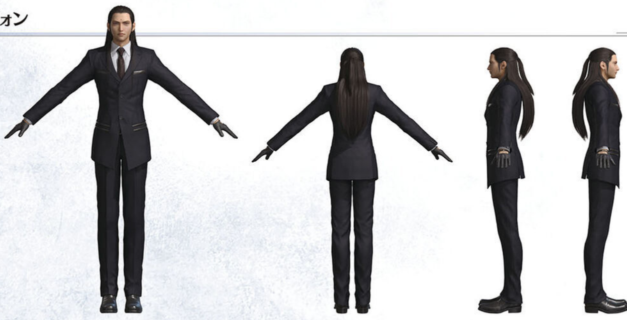
セフィロス



ルーファウス神羅



ツォン



レノ



ルード



宝条



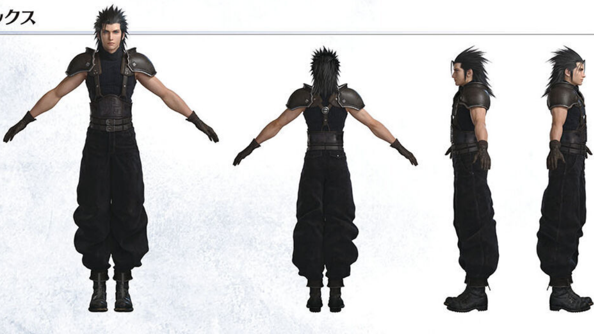
リーブ



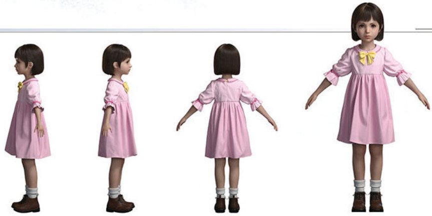
ケット・シー



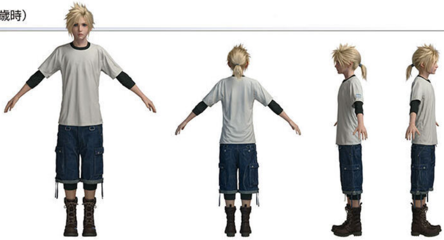
ザックス



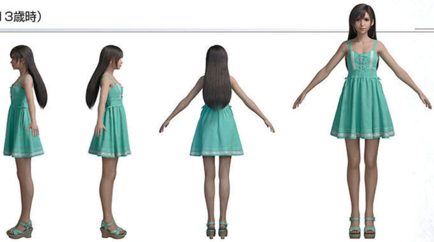
マリン



クラウド(14歳時)



ティファ(13歳時)



エアリス(7歳時)



クラウド









⬆肩当てには、激しい戦いの痕跡と思しき無数のキズが。フチの傷み具合も実写さながらの質感で、細部までしっかりと表現されている。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**佐伯侑季**

クラウドは最初に制作したキャラクターですが、骨格、質感、髪など、全体的にリアルになるように、長いスパンで調整を行ないました。たとえば腕の太さは、ティザームービーからわかりやすく変わっていますね。

バレット







⬆バレットの胸元には2枚のネームタグがあり、1枚目にはバレットの名前、性別、誕生日、血液型などが刻まれている。もう片方は、隠れていてほとんど見えないが、マリンのものだ。



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

バレットは、ほかのキャラクターとくらべると、過去作品に登場したときのイメージから大きく変わっていると思います。野村(野村哲也氏)が新たに描き下ろしたアートをもとに、オリジナル版のイラストのイメージも入れつつ、たくましさや強さを感じられるように制作しました。

キャラクターモデリングアーティスト：重野功次

右腕のガトリングガンは、弾薬を入れてから発射するまでの武器内部の機構を本物と同じにするために、デザインにはなかった動力源のモーターを追加しています。さらに、バラバラに解体できるように各部品のパーツを分けているのですが、制作中は「アバランチの作戦を終えて帰宅したバレットは、家でゆっくり武器の手入れや修理をしているのだろうな」と、自分のなかでイメージをふくらませていました。









←手首に巻かれたチェーンには、左手側にはチョコボの、右手側にはボムのチャームが付属。また、アームガードの赤いプレートには、文字らしきものが刻まれている。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：
佐伯侑季

ティファの制作においては、野村（野村哲也氏）と何度もやり取りして、トライ＆エラーをくり返したことを思い出します。今回、ティファは髪の色をアッシュ系にしていますが、これは20種類以上のカラーパターンを試したすえに決まりました。









⬆エアリスのトレードマークでもある、ピンクのリボン。布地の向こう側の髪が透けて見え、上質な薄手のリボンであることがうかがえる。このリボンのなかに、エアリスは母の形見のマテリアを忍ばせている。

Staff Comment

キャラクターモデリングアーティスト：堀米奈緒美

エアリスについては、ヒロインのひとりということもあって相当な覚悟で制作にのぞみましたが、思いのほか順調に作業が進みました。『FFⅦ アドベントチルドレン』で作られたリアルなエアリスを踏襲しつつも、本作では彼女の内面の明るさが、より見た目に反映されていると思います。制作中に「髪のたばねかたを自然に」とか「彩度を下げて明るめに」といった指示があったときには、再構築しているんだという実感がわき、ワクワクしながら作業を行なった記憶があります。

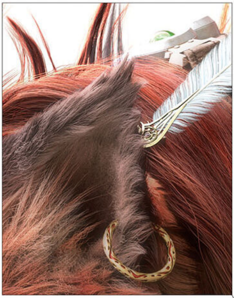
キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

ジャケットのデザインは、野村(野村哲也氏)のオーダーでライダース風になっているなど、オリジナル版から結構変わっているのですが、そのあたりは担当モデラーとデザインを詰めながら野村にチェックしてもらいました。





⬇モフモフとした毛並みの耳には、独特な模様が描かれたリングが。髪飾りの羽根は、じかに刺しているのではなく、金属製の留め具で固定している。



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**佐伯侑季**

レッドⅩⅢは、見た目の方向性を決めるのに結構悩んだキャラクターでした。本作では、キャラクター性を大事にするのと同時にリアリティを追求したかったので、オリジナル版のイラストのイメージが感じられるようにしつつも、動物らしい毛並みや造形にこだわっています。そのほか、武器が首輪になっているのもオリジナル版との大きなちがいですね。



セフィロス









←翼の意匠がほどこされたベルトのバックル。下側は装飾品を取りつけられる形状になっており、黒い羽根をかたどったアクセサリーが、複数ぶら下がっている。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**佐伯侑季**

セフィロス特有の髪型は、リアリティを重視しながらも過去作品でのイメージを壊さないように、こまかく調整しています。衣装も、よく見るといままでのものとはデザインが変わっているのですが、キャラクター性をくずさないという点に注意して制作しました。







⬆いかにも高級そうで気品のある、しっかりとした生地で作られたダブルスーツ。胸と腰のポケットにはファスナーがついており、引手は剣先のようなデザインだ。



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

ルーファウスの顔は、野村（野村哲也氏）のOKがなかなか出ず、作るのが難しいキャラクターのひとりでした。新しい衣装もかなり複雑なデザインで制作が大変でしたが、ルーファウスらしさをきちんと押さえたカッコいい仕上がりになったと思います。









⬆4つの袖ボタンが少しずつ重なったジャケットは、仕立てに高い技術を要するとされており、オーダーメイドスーツに多いデザイン。ツォンの仕事服に対するこだわりが感じられる。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**佐伯侑季**

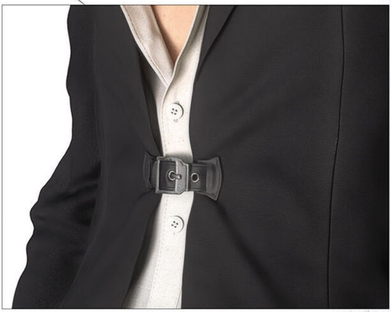
ツォンはシンプルに「クールに見えるキャラクター」ではありますが、シンプルゆえにちょっとしたことでバランスがくずれてしまい、調整に苦労しました。いったん3Dモデルが完成してからも、再度の調整が入っています。ちなみに、同じタークスのキャラクターでも、ツォン、レノ、ルードでそれぞれ衣装のデザインが微妙にちがうんです。

レノ









⬆レノのジャケットにはボタンがなく、前面中央にあるベルトで留めるのが特徴。ほかにも、肩のあたりにワニ皮のような材質が用いられているなど、ツォンやルードのスーツよりも個性的だ。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：佐伯侑季

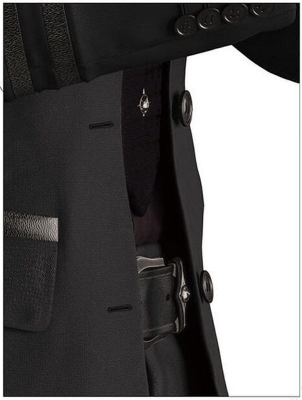
レノは、過去に登場したどの作品でもキャラクター性が一貫していたので、本作でどんなふうにしゃべるのかを最初からイメージしながら制作できました。胸の部分の開き具合には、とくに気を使いましたね。

ルード









⬅ツォンやレノとちがって、黒のシャツを着用。柄の入ったネクタイは、タイタックピン（ボタン型のネクタイピン）らしきもので留めてある。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**佐伯侑季**

デザイン上、ルードはほかのキャラクターとくらべてリアリティが出しやすかったですね。そのぶん、奇抜な見た目のレノなどにキャラクター性で負けないように、サングラスのデザインや、サングラスを取ったときの目の印象にはこだわっています。

宝条









マリン



クラウド（14歳時）



ティファ（13歳時）



エアリス（7歳時）



Costume Reference

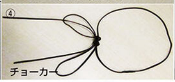
衣装リファレンス

エアリス

















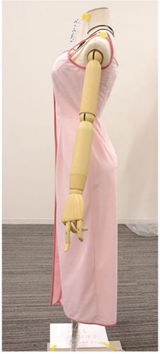


Staff Comment

ムービーディレクター：**生守一行**

オリジナル版のイメージをくずさず、なおかつリアルにキャラクターを制作することを目指したとき、ひとつの問題がありました。それは、CGモデラーたちは服飾のプロではないということ。今回は、モデリングに入る前に本物の衣装を見て、スタッフに現実的な縫製や素材感などを理解してもらうようにしました。








➡本作でのデザインが決まる前には、オリジナル版に近い衣装も実際に制作された。完成版とくらべると、ジャケットの袖やブレスレットなどが大きく異なるほか、ピンクのワンピースも硬めの質感だった模様。

ティファ











Staff Comment

ムービーディレクター：**生守一行**

主要キャラクターについては、衣装を実際に製作し、それをアクターに着てもらって、シワの入りかたやアクションに応じた衣装の動きなどを研究しました。そのさいに蓄積されたデータは、クロスシミュレーション(計算によって衣装を動かす手法)などの参考にしています。



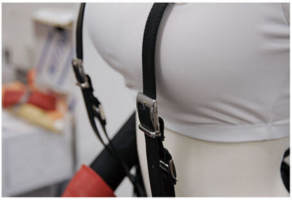














➡こちらは、オリジナル版の衣装をもとに試作されたもの。最終的なデザインとは、サスペンダーの形状や、スカートのデザインおよび材質などが異なる。

エアリス(7歳時)







Staff Comment

プロダクションマネージャー：西堀 槙

子ども服らしくするために、あまり高級感を出しすぎず、ある程度簡素化して着やすいような構造と素材感で作りました。やわらかめのコットンでふわっとした印象の生地を選んでいます。「子ども服だし、洗濯しやすい生地で」など、生活感を考えた指定もされていましたね。





ティファ(13歳時)

















Staff Comment

プロダクションマネージャー：西堀 槙

女の子らしいシルエットになるように、透明感のある色味とさらっとした質感の生地を選んでいます。イメージアートの雰囲気に近づけるため、ギャザー(布を縫いちぢめたヒダ)の寄せかたとウエストの詰めかたを何度か調整して、このバランスになりました。実際にアクターに着てもらったとき、露出度が高い印象を受けたので、ゲーム中ではレースの密度や質感をラフにして少女らしさを残しています。

ルーファウス神羅





Staff Comment

プロダクションマネージャー：西堀 槙

ほかのキャラクターの衣装とくらべて装飾が多いので、襟の大きさやポケットの位置などを何度も微調整しています。この衣装を作ったことで、生地量が多くて丈の長いデザインの服がどういう動きかたをするのか、貴重なデータが得られました。





















ツォン















Staff Comment

プロダクションマネージャー：西堀 槙

シンプルなデザインのツォンの衣装は、シャープに着こなすイメージのスーツなので、かなりこまかく採寸してフィットさせています。意図しない場所にシワが入らないように気をくばりました。

レノ

















Staff Comment

プロダクションマネージャー：西堀 槙

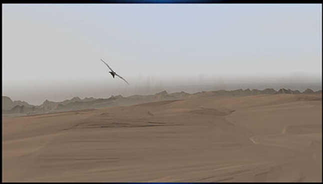
レノは少し着くずすのが特徴ですが、全体がだらしなくならないように、ジャケットとシャツの襟の開きかたをカッチリめに仕上げました。コンセプトは「やんちゃなカスタマイズ」で、スーツらしいフォーマルさは残しつつ、はだけ具合にこだわっています。



Movie

[ムービー]

オープニング

プリビズ版	完成版
	
	
	
	





















Staff Comment

プリビズスーパーバイザー：井上吾一郎

オープニングのプリビズ（シミュレーション映像）を制作するときは、新しいミッドガルの世界観をどんなふうに伝えようかと、チーム内でさまざまなアイデアが出されました。魔晄炉で働く神羅社員の一日を追っていく案や、鳥→子ども→イヌと視点がつぎつぎと切りかわっていく案などもありましたが、最終的には、人々の生活圏をわかりやすくアクティブに移動できる、自転車に乗った子どもたちをメインに描く案が採用されています。

VFXスーパーバイザー：赤間祐樹

2015年のE3（アメリカで行なわれる世界最大規模のゲームショー）での発表から本作が発売されるまでの道のりは、とても長かったです。本作をファンのみなさんに最高の形でお届けするために、何度も「本当にこれでいいのか？」と自問自答しました。ときには、作ったものを1ヵ月以上見ないようにして、忘れたころに見直して「良い」と思えるか試したり……。ほかのスタッフから「いつまで調整するの？」と怒られたこともありましたね。

プレート落下

プリビズ版







完成版







Staff Comment

レイアウトコーディネーター：西 典顕

オリジナル版の演出をリアルな頭身のキャラクターで再現するうえで、もっとも難度が高いムービーでした。設定を考えると相当ハチャメチャなのですが、ぜいたくなエフェクトと疾走感のある描写で、突き抜けたものができたと思います。演出上、建造物が壊れるアニメーションの多くを手付けで作成しているのですが、その苦労のかいはあったかなと仕上がりを見て感じますね。

リードエフェクトアーティスト：井和田洋一

本作最大のクライマックスシーンであるプレート落下を、現在の技術で表現した迫力の映像です。オリジナル版では描き切れなかった、巨大な建造物が崩壊する絶望感と、クラウドたちが間一髪で脱出を果たす緊張感の表現にとくにこだわりました。

ヴィジュアルフロア

プリビズ版









完成版









Staff Comment

プリビズスーパーバイザー：**田所周三**

神羅カンパニーの体験型企業PR映像ではじまり、後半はガラリと雰囲気が変わって、セフィロスが見せる悪夢が描かれています。「古代種ってどんな人たち？」「約束の地って？」「神羅が目指す未来の理想郷とは？」「オリジナル版のラストでメテオが墜ちてきたときに地上はどんな状態だったの？」などなど、さまざまな想像をかき立てる内容で、プリビズチームとしても非常にやりがいのあるムービーでした。

VFXスーパーバイザー：**赤間祐樹**

技術的にいろいろなものを盛りこんでいて、たとえばミッドガルが建設されるシーンでは、たくさんの静止画をつなげて時間の流れを早送りで見せる「タイムラプス」と呼ばれる手法を使っています。空の作成に2ヵ月はかかると言われたときは絶望感がありましたが、方向性の確認のために作ってもらった映像の空がかなりいいデキで、そのまま採用しました。優秀なスタッフに恵まれて本当に良かったです。

セフィロス登場

プリビズ版

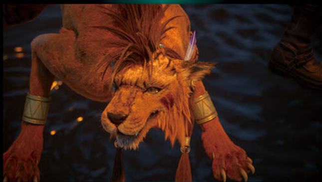






完成版











Staff Comment

レイアウトコーディネイター：**西 典顕**

クライマックスですから、セフィロスとクラウドのそれぞれのカッコよさをどこまで引き立てられるかを意識しています。セフィロスの出現演出はプリビズの時点ですばらしいものに仕上がっていましたし、クラウドの着地の場面は若手のスタッフが力を振りしぼってブラッシュアップしてくれました。息つく間もない連戦ですが、気分を盛り上げるお手伝いができたと思います。

リードエフェクトアーティスト：**井和田洋一**

エアリスを象徴するライフストリームの世界とセフィロスを象徴するメテオの世界の対峙は、ふたりの対決を暗示している重要なシーンです。最強の敵セフィロスの登場にふさわしい、破壊しつくされたメテオの世界にぜひ注目してください。

エンディング

プリビズ版





完成版





Staff Comment

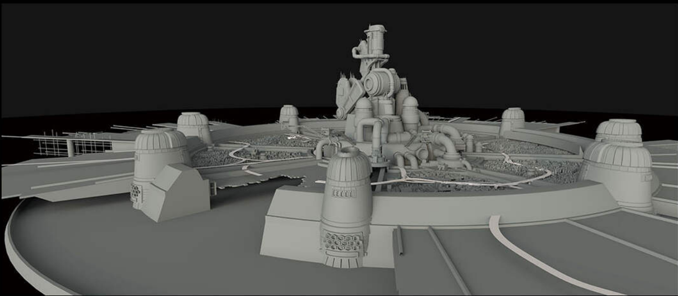
アニメーションスーパーバイザー：**松原健太**

当初、エンディングはしっとりとした雰囲気を想定していて、冒頭のバレットのセリフは「マリン……」とつぶやくような仮ボイスをあてて作業をしていたのですが、声優さんによる本番ボイスはまさかの絶叫だったので、結構あせりました。ザックスが出てくる場面では、自分もボロボロなのに、クラウドを抱えながらミッドガルを目指して荒野を歩く姿がきれいに表現されており、印象的なシーンになったと思います。ただ、作業中はザックスのツンツン頭がクラウドの腕にめりこんで大変でした……。

エフェクトアーティスト：**小野寺輝明**

新たな冒険への不安、決意、希望といった、それぞれの思いを反映しているような天候や空気感を表現しています。その要素に加えて、ザックスとクラウドが登場する場面では、幻想的かつ神秘的な空間を演出しました。

ムービー制作時に描かれたミッドガル





Staff Comment

エンヴァイロメントスーパーバイザー：
西中 寛

これらは、モデリング作業に入る前に、ミッドガルの各エリアの雰囲気がつかめるように作成したイメージボードです。イメージボードを最初に用意したことで、ディレクターやほかのスタッフとイメージを共有できたのに加えて、モデリング作業のときの迷いを軽減できたので、作業効率のアップにつなげられたと思います。


01


04


PALACE



MATERIAL 2

IMAGE ART

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA



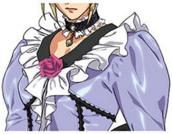
Character Illustration

キャラクターイラスト

クラウド



ドレスを着たクラウド①







Staff Comment

キャラクターデザイン：ロベルト・フェラーリ

このドレスの絵だけはクラウドの表情を変えています。ちょっぴり怒りながらも内心では照れているというイメージです。

メインキャラクターモデラー：鈴木 大

実際のゲーム中では、黒い生地のところにこまかな刺繍を入れています。

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

この衣装を着ているときのクラウドが一番恥ずかしそうだなと、絵を見るたびに思っていました。

ドレスを着たクラウド②



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

このドレスのデザイン画だけはクラウドが化粧をしていなかったので、ゲーム中でも当初は化粧なしでした。しかし、豪華さが下位のドレスと逆転してしまったため、化粧ありに変更したんです。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

CHAPTER 9でクリアしたクエストの種類によって変わる、クラウドのドレス。着替えたあとにマムとサムに話しかけると、ドレスを見立てた彼らのこだわりとちょっとした夫婦（？）漫才が聞けます。このドレスはサムのプロデュースによるものですが、着ているクラウドのメリハリボディ……ティファに負けてませんよね？

14歳時のクラウド



ドレスを着たクラウド③



Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

当初は、回想シーンごとにちがった服装になる予定でしたが、この1着にまとめました。

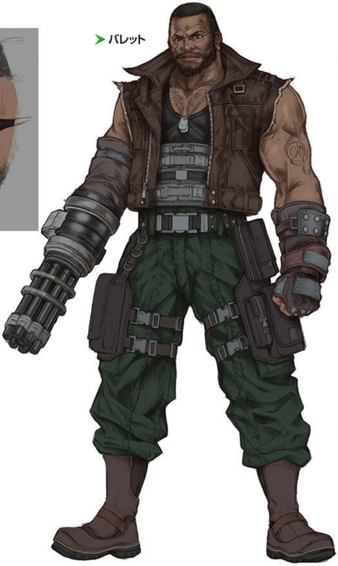
メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

まだ魔晄の影響を受けていないころなので、ゲーム中でも目のデータが大人のクラウドとはちがうものになっています。

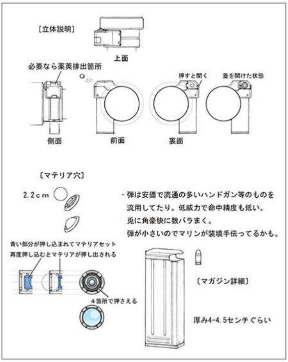
バレット



▶ バレット



▼ ガトリングガンの構造図



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

頭部の印象が、実際のゲーム中とは結構ちがっていますね。3Dモデルの制作時にやり取りを重ねて、ゲーム中の形に落ち着きました。

▼ バレット【線画】



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

開発後半に、首から肩にかけてのシルエットに大きな調整を入れさせてもらいました。より力強い父親の背中になったと思います。

ティファ



ティファ【線画】

Staff Comment

メインキャラクターモデラー：
鈴木 大

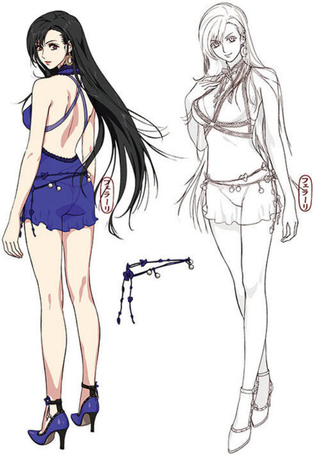
この絵の時点ではインナーがないですね。インナーは3Dモデルを作成するときに追加されたのですが、あったほうが見た目にいいなと思います。

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

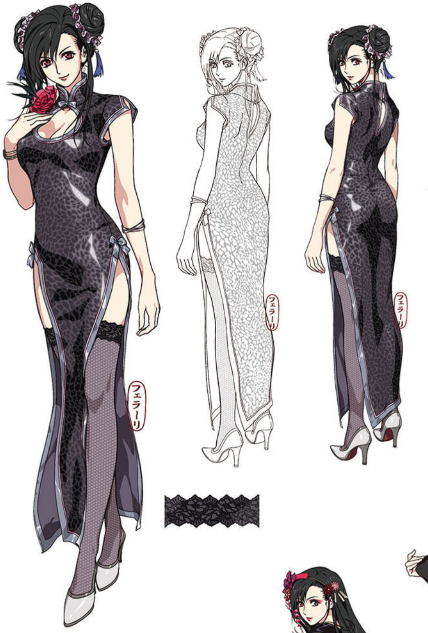
オリジナル版でのドレスと似た感じにしようと思ってデザインしました。露出の多いセクシードレスで、ベルトの花がアクセントになっています。





大人っぽいドレスを着たティファ

格闘家っぽいドレスを着たティファ



Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

3Dモデルにしたときに動かしやすいようなデザインでまとめてみました。黒のヒョウ柄は、全体的にダークで目立たない感じにする予定でしたが、ゲーム中では思いのほか光沢がありましたね。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

ティファのドレスは、オリジナル版と同じドレスの採用は早めに決まっていて、残りのふたつを新規で作ることになりました。ネタ出しのときには、踊り子、メイド、ポリス風、チョコボビキニなど、さまざまな案が出て、プランナーたちの嗜好が激しくぶつかり合いましたね。最終的には、見ごたえがあって、なおかつ多くの文化圏で受け入れてもらえるだろうということで、チャイナドレス風と着物風の2点が採用されています。

レベルデザイナー：**日置友梨**

「チャイナドレスにお団子ヘアは欠かせない！」という意思のもと、なんとか実現できるようにお願いした記憶があります。頑張ってくれたスタッフのみなさんに感謝です。

異国風なドレスを着たティファ



Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

ティファのドレスのなかでもとくに苦労した1着です。何度も何度もボツを出されて……デザイン画を10点以上描きました。どうにか形になったのは奇跡だと思います。

Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

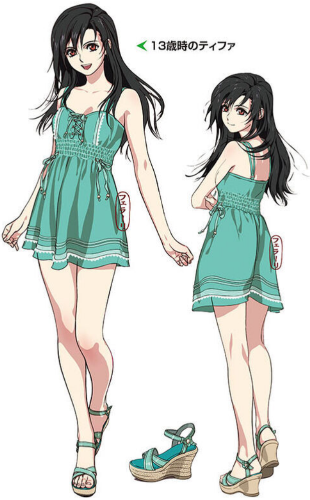
幼いころのティファとくらべると、思春期っぽさが出ていると思います。父親の命を奪われるという悲しい出来事が起こる前の表情をイメージして、明るい雰囲気で描いてみました。

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版のティファのウェスタン風衣装は、当時ディレクターを務めていた北瀬（北瀬佳範氏）のお気に入りだった記憶があります。



➤ 5年前のティファ

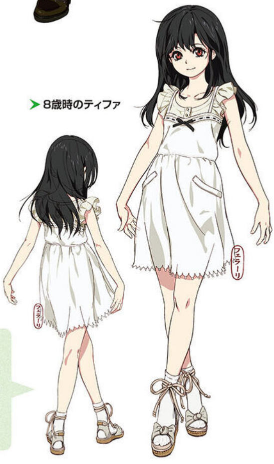


➤ 13歳時のティファ

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

この年齢だと現在のようなスタイルにはなっていないだろうと思い、未成熟な感じを出しています。



➤ 8歳時のティファ

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

個人的に気に入っている絵です。彼女のかわいい表情に注目してほしいですね。

エアリス

▶ドレスを着たエアリス①

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

タンゴとかフラメンコでも踊りそうな姿ですね。情熱的な真紅のドレスで、エアリスのキャラクター性とのギャップを感じさせます。ちなみに、髪にはエクステンションをつけているという設定です。

キャラクターモデリングディレクター：
風野正昭

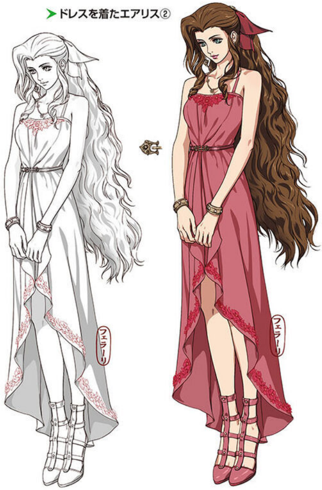
このドレスのときだけ、エアリスの髪がうしろも巻髪になっているのですが、3Dモデルの作成時にポリゴン数が足りなくなって大変でした。





ドレスを着たエアリス②





Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

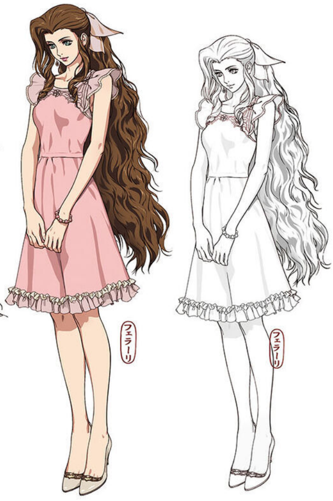
3着のドレスのなかでは中間のランクのものになりますが、個人的にはエアリスに一番似合うワンピースだと思っています。

メインキャラクターモデラー：
鈴木 大

当初、ドレス姿のエアリスはいずれも、この絵にあるように左前髪を上げた状態で3Dモデルを作成していました。しかし、エアリスっぽさが薄れてしまったので、実際のゲーム中では下ろした状態にしています。

ドレスを着たエアリス③





Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

一番下のランクのドレスということで、安物っぽい感じを出せたかなと思います。エアリス自身、ゲーム中でこの服を見つめながら唖然としていて、その表情を見るのがおもしろかったです。

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

安物のドレスというコンセプトでデザインしてもらいましたが、もう少し安物感を抑えたいとの要望があり、3Dモデルを作成する段階で刺繍を足しました。刺繍の模様は、エアリスがクラウドに渡した黄色い花がモチーフになっています。



イファルナと暮らしていたころのエアリス

Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

神羅ビルにとらわれていたときのエアリスとイファルナですね。せつない思い出が多いふたりですが、とらわれの身であった状況でも、母娘の楽しいひとときは存在していたというイメージを伝えたくて描きました。



7歳時のエアリス
（青のサスペンダーワンピース）



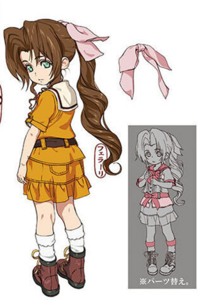
Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

回想シーンに登場する子どものころのエアリスです。データ上では、青のサスペンダーワンピースとオレンジのワンピースの切りかえが、パーツの入れかえで行なえるようになっています。



7歳時のエアリス
（オレンジのワンピース）



カエル状態のクラウドたち



クラウド

バレット





エアリス

ティファ



Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

描くときに、ポーズだけでどのキャラクターなのかわかるようにできないかと、ずいぶん悩みました。最終的には、各キャラクターの装備を身につけさせて、わかりやすくしています。

メインキャラクターモデラー：
鈴木 大

カエルの姿になったクラウドたちは、色と装備以外はどれも同じように見えますが、じつはバレットだけ身体が筋肉質でひとまわり大きいんです。また、エアリスとティファのカエル姿は、ゲーム中ではちょっぴり黒目の部分を大きくしました。瞳の色も、ほんの少しだけ人間のときの色に寄せています。ティファのカエル姿は、赤い手足でグローブやブーツを表現できているのが、すごくいいですよね。

アバランチのメンバー










◀ビッグス

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

僕が本作の開発チームに配属されて、最初に描いたキャラクターです。オリジナル版での3頭身の3Dモデルを参考にしました。

▼ビッグスの銃



▼ビッグスのゴーグル



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

CHAPTER 4でバイクに乗るときにつけるゴーグルは、最初は全員分デザインされていました。しかし、みんなでつけるとあやしさ全開だったので、クラウドとジェシーはゴーグルを外すことになったんです。

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

ビッグスの銃はサメのイメージでデザインしました。結構ゴツゴツとした感じの銃になっています。

シナリオコーディネーター：
大石真奈未

七六分室での連戦や七番街支柱でのバトルで、ビッグスの相棒として象徴的に登場させています。"普通の男"の意地と正義の拠りどころですね。







▲ウェッジ

Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

アバランチの3人のカラーリングは、オリジナル版と同じ色味にしました。ただ、オープニングのムービーを見た感じだと、もう少し渋い色でまとめても良かったかもしれません。

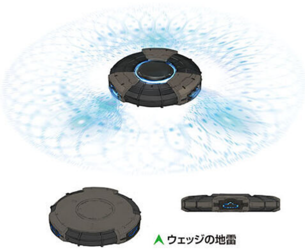
▼ウェッジの銃







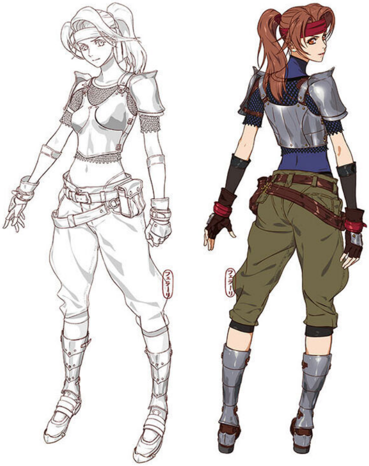
◀ウェッジのゴーグル



▲ウェッジの地雷

ジェシー





Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

アクティブで元気な女の子らしく仕上げようと思いました。胸のあたりは、あまり色っぽい形にしたくなかったので、鎧のデザインに苦労しましたが、うまくできたかな～。

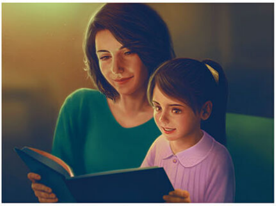
COディレクター：**鳥山 求**

ジェシーの口グセの「なんつって」は、ボイス収録のときに増やしたセリフです。その後、恋愛関連のセリフを言うときに、相手を本気にさせないように照れ隠しで口にしているという設定になりました。



ジェシーの銃






▲ジェシーの父親の部屋に飾られた写真

Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：菅原瑞士

ジェシーが生まれてから最近までの写真を、成長過程を追って制作していくうちに、どんどん彼女に親しみを覚えていきました。

COディレクター：鳥山 求

ジェシーは、アバランチの精密機械類の整備担当なので、子どものころから機械いじりが好きという設定になっています。女優だったころのジェシーは実家に飾られた写真でしか見ることができませんが、いつかゴールドソーサーでのステージを再現してあげたいですね。


Dear Mom and Dad,
Sorry for not getting in touch sooner, but
I'm working at the Gold Saucer as an
actress now! It wasn't easy, and I had a
lot of help from people along the way,
but I managed to land a starring role.
Enclosed are two tickets to my play.
Looking forward to seeing you both there.



▲ジェシーが家族に送った手紙と舞台のチケット

Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

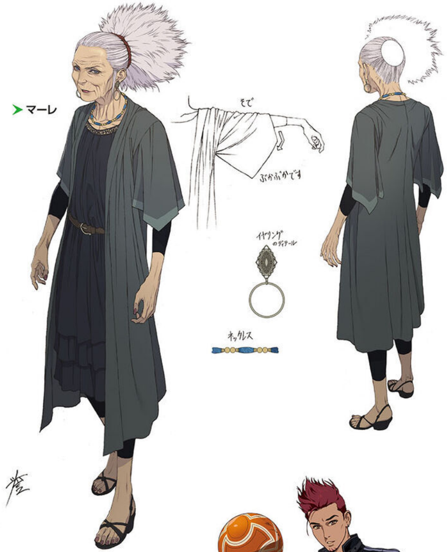
便せんは、年相応の女の子らしさと、家族に送る手紙という部分を両立させるのがとても難しかったですが、個人的に一番気に入っていたレモン柄になりました。舞台のチケットは、「ゴールドソーサーの舞台といえばこれ！」という思いがあったので、オリジナル版のデートイベントでおなじみの「さらわれたルーザ姫」のものにしています。

レベルデザインスーパーバイザー：大地雅俊

本作でジェシーのフルネームが明らかになりましたが、じつはこのチケットに主演女優の名前が書かれることになったのがすべてのはじまりです。

七番街スラム＆七番街市街地の人々

➤ マーレ



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

「マーレのうしろ髪はビッグバンによって生まれた」という珍説をキャラクター班が提唱したのですが、一笑に付されました。ちなみに、提唱したのは私ではありません。

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

前髪とうしろ髪の毛量があまりにもちがうので、あの髪どめには何か不思議な力があるのかと思いました。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

印象的なうしろ髪もさることながら、衣装も独特なマーレさん。本当はアパートの前にある安楽椅子にすわらせて、愛犬とゆったりしているシチュエーションにしたかったのですが、「すわったときの服の動きを作るのが難しい」とモーション班に言われてしまい、泣く泣く立たせたままになったという裏話があったりします。

➤ ジョニー



Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

ゲーム中のジョニーは、デザインを描くときに想像していたよりも、抜けていてチャラい性格になっていました。もう少し彼の別の面も掘り下げてほしかったとも思いますが、まあオリジナル版でもそういう存在でしたからね。

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版では悪ノリ気味で入れたキャラクターだったのですが、本作ではスラムの脇役代表としてメインストーリーにもからみ、完成度が上がってしまいました。今後もぜひ登場させたいです。

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

デザインはすごくカッコいいのに、ゲーム中ではかわいそうなキャラクターですよね……。

ジョニーの両親



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ジョニーがメインストーリーにからむようになり、小ネタに使いにくくなったため、彼のかわりを両親にやってもらうことにしました。こまかいことを気にしないジョニーのおおらかな性格は、父親ゆずりです。母親は、ひたすら息子を甘やかして育てました。その結果、チューチューと自由奔放なジョニーが育ったようです。

Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

ベティは、CHAPTER 12の七番街スラムでエアリスが助ける女の子として登場が決まったあと、いろいろな場面で活躍することになりました。ウォール・マーケットのクエスト「音楽の力」で踊るベティに、心を撃ち抜かれたかたも多いのではないでしょうか。

ベティ



ジェシーの父親



Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

ジェシーの父親には、カメラが趣味という裏設定がありました。ゴールドソーサーでのジェシーの晴れ舞台を写真に収める日を楽しみに、部屋にあるカメラの手入れをしていた姿が思い浮かびます。

ジェシーの母親



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

最初から「苦労人です。七番プレートが落ちたときは、残念ですが……」と言われ、涙をこらえてデザインしました。快活なジェシーとは逆に、物静かな印象の人にできたかなと思います。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

CHAPTER 4でジェシーの実家に忍びこんだときにリビング側の扉に近づくと、母親とジェシーたちの楽しそうな会話が聞こえてきます。娘とその友人を愛する、優しい母親です。

伍番街スラムの人々

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

自分の家にいるから当然イスにすわるだろうと考えてモーションを発注したところ、すわったときのエプロンの動きを物理シミュレーションで作るために、モーションデザイナーに大変な苦労をかけてしまいました。最終的に、イスの形も工夫してなんとかすわらせています。



エルミナ





15年前のエルミナ

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

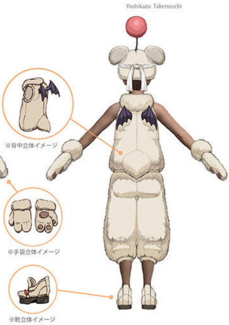
ふつうの封筒の想定だったのですが、デザイナーが「正式な書類だから専用の封筒で、エルミナにとって見たくないもののはずだから乱暴にしまわれた状態に」とこだわってくれて、凝ったデザインになりました。



エルミナの夫の戦死を知らせる手紙



モグヤ



Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

スラムにいる子どもたちの生活の表現として、独自のショップを登場させるクエストを提案したのですが、どんどん設定がふくらんでモグヤが誕生しました。見た目に反して、ゲーム中で一、二を争うくらいマジメに将来のことを考えているキャラクターです。

キャラクターアーティスト：**水野貴大**

服にモーグリの肉球や羽がついていてかわいいです！　3Dモデルはモフモフ感がチャームポイントになるように作成しました。



キリエ



ミレイユ

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

キリエは、小説『ファイナルファンタジーVII外伝 タークス～ザ・キッズ・アー・オールライト～』のヒロインです。オリジナル版にはいない新キャラクターなので、物語の序盤から列車やスラムにさりげなく登場させ、何となく気づいてもらおうとしたのですが、列車の乗客や街の人が多すぎて、埋もれてしまわないようにするのに苦労しました。

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

外伝小説のイメージのままでデザインを仕上げました。声優さんの演技のおかげで、ゲーム中ではワガママな感じが出たと思います。

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

外伝小説から本作に登場したキャラクターで、はじめはただの詐欺師だったのですが、ミレイユが関わるクエストを作るときに「狙う相手を選ぶ」という彼女の哲学を深堀りした結果、スラムの義賊になりました。

六番街スラムの人々

ドン・コルネオ





Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

僕がイメージするドン・コルネオを、アルコールでさらにふくらんだ身体にしたのが、このデザインです。外見は不格好なキャラクターですが、ゲーム中ではカッコいい姿も見られます。

COディレクター：**鳥山 求**

CHAPTER 9の最後にコルネオがベッドの上で質問をしたあとに歌う鼻歌は、声優さんのアドリブだったのですが、チョコボのテーマに聞こえる感じで気に入っています。



ドン・コルネオのデフォルメイラスト

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

SNSのアプリに使えそうな絵ですね。もともとは地下闘技場の控え室に置かれたドリンクのラベル用に描いたものだったので、試合場のモニターにも表示されているのを見てビックリしました。

キャラクターモデリングディレクター：
風野正昭

当初はもっとリアルな絵柄だったのですが、どんどんかわいいマスコット風になっていきました。



怪しげなドリンクのラベル



Staff Comment

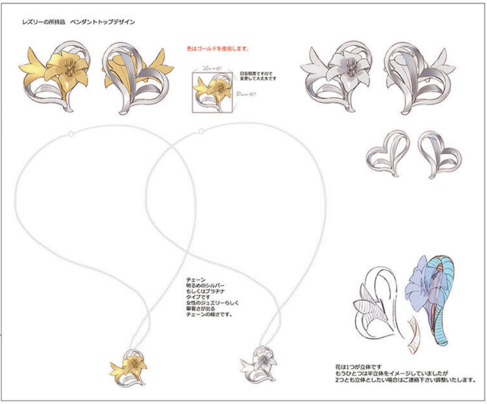
キャラクターデザイン：ロベルト・フェラーリ

レズリーのデザインは、僕のオリジナルです。ふくらはぎをカッコよくすれば、そこにフィットしたヒザ下丈のパンツもカッコよく見えるだろう、と思って描きました。

COディレクター：鳥山 求

レズリーもキリエと同じく、もとは外伝小説の登場人物です。カッコいいキャラクターなので、悲しい過去を持っているという設定を追加して、登場場面を増やしました。

レズリーが恋人に贈ったペンダント



Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

本作の開発作業ではじめてデザインしたもので、「レズリーが選びそうで、なおかつ女性らしいデザイン」を考えるのがとても楽しかったです。

実際の画面





コッチ

Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

コッチとソッチは名前が似ているので、ボイスの収録現場でも混乱しました。コッチは、頭に血がのぼりやすい荒くれ者のほうです。地下闘技場の実況はラップバトルのようなイメージで、セリフの掛け合いをテンポよく行なう想定で作成しました。

シナリオコーディネーター：大石真奈未

本作でかなり強烈なキャラクター付けがされたコッチとソッチには、ヘルハウス戦の実況で存分に暴れてもらいました。あれほどゼイタクにセリフのバリエーションを用意できるのは、この作品ならではですね。



ソッチ

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

背中にあるドラゴンの模様は、コルネオの部下のなかでも幹部のみが服に刺繍として入れられるものです。

COディレクター：鳥山 求

名前が似ているふたりのうち、ソッチは知性派の巨漢のほうです。ボイスの収録時、声優さんにアドリブで「おれソッチ」というセリフを差しこまれました。







チョコボ・サム

Staff Comment

キャラクターアートワーク：米澤由貴

オリジナル版でティファが乗っていたチョコボ車のおじさんをモデルにしました。腰のムチはファッションでつけているイメージです。

COディレクター：鳥山 求

チョコボ・サムの外見のイメージに合わせて、彼の店があるウォール・マーケットの入口付近の音楽は、ウェスタン調のアレンジにしました。

Staff Comment

キャラクターアートワーク：米澤由貴

本作の新キャラクターで、服装のイメージなどの情報がまったくない状態からデザインしました。実際のマッサージ店スタッフの服装を含む20種類の案がありましたが、最終的に花魁風に決まったんです。

COディレクター：鳥山 求

「普通の揉み」でビジネスライクに接してくるマダム・マムは、ふだんの態度とちがっていてちょっと新鮮です。「極上の揉み」のときに流れる音楽は、懐かしの昭和感があるシャバダバダバ風にしました。



マダム・マム

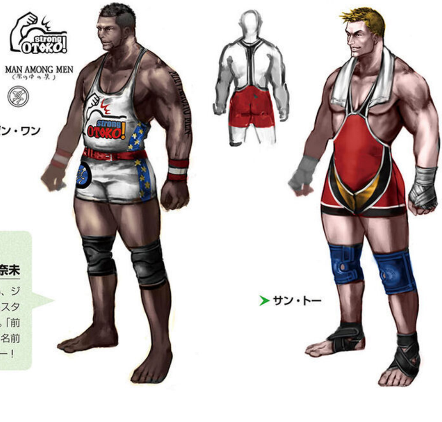


ジーナン

Staff Comment

シナリオコーディネーター：大石真奈未

オリジナル版での「兄貴と呼ばれているキレイなお兄さん」のイメージを現代風に調整して、デザインや口調を決めていきました。ジーナンの名前は、アニヤンの弟だから「次男」だろうということで、レベルデザイン担当のスタッフと笑いながら考えたものです。



ゼン・ワン

サン・トー

Staff Comment

シナリオコーディネーター：大石真奈未

ゼン・ワンとサン・トーの名前も、ジーナンと同じくレベルデザイン担当スタッフとの雑談のなかで決まりました。「前腕筋」と「上腕三頭筋」という筋肉の名前が元ネタです。マッスル・ハーモニー！

蜜蜂の館の受付





Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

金色のスーツだとちょっと元気な印象になりそうで、落ち着いた雰囲気にできるか心配でしたが、3Dモデルをカッコよく仕上げてもらえたのでホッとしています。

ハニーボーイ



Staff Comment

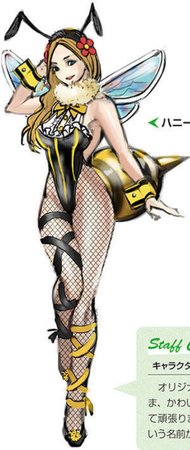
キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

ハニーガールがとてもかわいらしいので、ハニーボーイはスマートさを出したいと考えました。カットシーンを見て、踊るだけかと思いきやメイクアップまでしてくれるんだ……と感動した記憶があります。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

ハニーボーイの衣装はアシナガバチがモチーフ。ベストの裾の部分は、ハチの羽のイメージでデザインをお願いしました。

ハニーガール

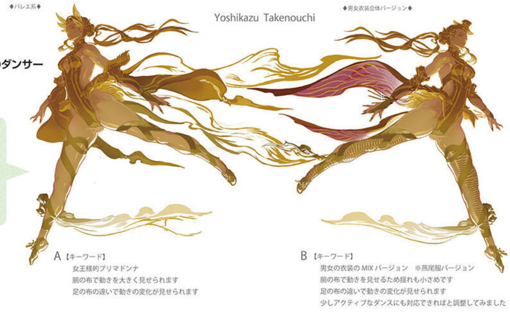


Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

オリジナル版での印象を残したまま、かわいらしいデザインにしたくて頑張りました。「ハニーガール」という名前がとても秀逸だと思います。

ホログラムのダンサー



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：鈴木 大

デザイン画と同じく、3Dモデルのほうも太ももにものすごいこだわりが感じられる仕上がりになっています。

ベグ



バド



Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

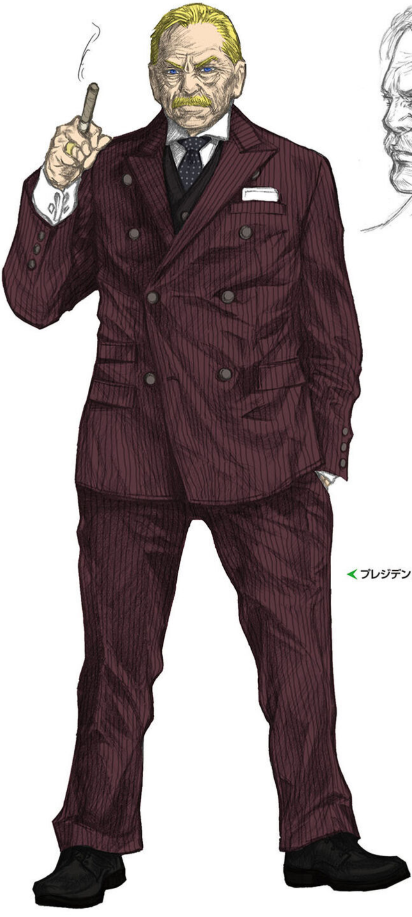
ベグたちは難しい言葉を知ったかぶりして使うという設定でしたが、やりすぎるとしつこくなってしまうので、ちょうど良くするのが大変でした。死んだフリをしている最中に踏まれたときのセリフは、たくさんあるなかから厳選したものを使っています。

レベルデザインスーパーバイザー：大地雅俊

最初のころは悪党3人に名前がなく、それぞれ体型で何となく呼んでいたため、ベグ、バド、ブッチョと決まったあとも、しばらくはどれが誰なのかスタッフ全員が混乱していました。

ブッチョ







プレジデント神羅

プレジデント神羅の銃



Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

ゴテゴテの成金趣味なピストルですが、狙われるとバレットも動けなくなるくらい高性能なんですよ。

ハイデッカー





Staff Comment

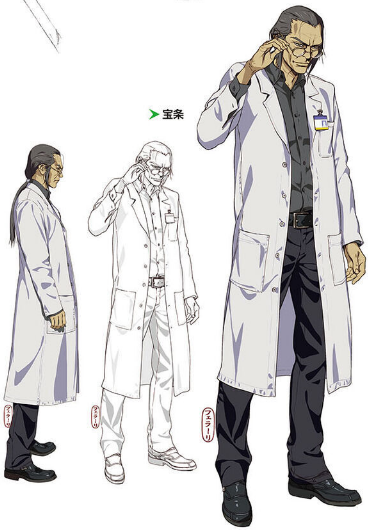
メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

イラストだと黒髪黒ヒゲに見えますが、ゲーム中では少し白髪混じりになっています。

COディレクター：**鳥山 求**

ハイデッカーのセリフは、「ハラスメント研修で紹介される上司のNGセリフの例」を思い出しながら、すべてNGになるように作成しました。

宝条



Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

オリジナル版よりも、少し疲れたような顔に仕上げました。

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

デザイン画とちがって、ゲーム内では白目の部分を不健康そうな感じにしています。



スカーレット







Staff Comment

キャラクターデザイン：ロベルト・フェラーリ

耳のピアスとネックレスの色で悩みました。最終的にどちらもエメラルドグリーンにしましたが、ルビーレッドでも良かったかな～。

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

レーティング（年齢制限）を守るために、スカートのスリットの長さをどれくらいにするかを決めるのが大変でした。

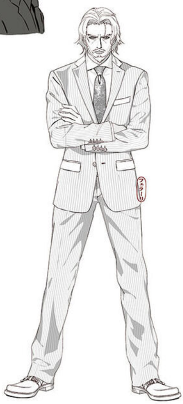
アニメーションテクニカルアーティスト：山田和明

スカートの動きを設定するときに、こんなにスリットが深くて歩くときに大丈夫かな、と心配したことを覚えています。

リーブ







Staff Comment

キャラクターデザイン：ロベルト・フェラーリ

シンプルでカッコいい仕上がりのデザインになっていると思います。

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

リーブには女性の秘書がいるのですが、ゲーム中に登場する秘書はじつは2代目です。初代はイメージがちがうということで、開発の途中で変更になりました。



➤ パルマー

Staff Comment

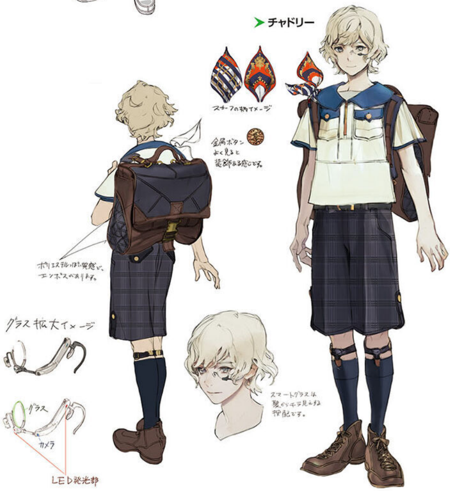
キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

「政治家的な頭の良さ」を表現しようと思い、たくらみを隠している顔に仕上げました。さらに、ナポレオンのクセを取り入れて、上着のなかに右手を入れています。

COディレクター：**鳥山 求**

宇宙開発部門が稼働していないこともあり、本作では登場する場面が少なくなってしまったので、ウォール・マーケットへ視察に行かせました。

➤ チャドリー



Staff Comment

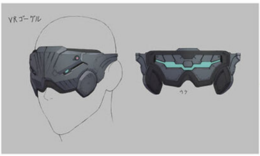
レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

「『FFX』のオオアカ屋のような、大きいリュックを背負った神羅科学部門の助手の男性」という発注をしたところ、あがってきたデザインが少年になっていて、「こうきたか」とビックリしました。最初はただのサブキャラクターでしたが、いろいろな役目を担当してくれましたね。

レベルデザイナー：**日置友梨**

はかなげな美少年に仕上げるため、セーラー服や少年合唱団の参考画像を探しまわったのを覚えています。さらに「クラウドを追いかけてあちこち移動しているから、ボーイスカウトの要素も入れたい」などなど、設定を詰めこみすぎましたが、デザイナーのみなさまが見事にまとめ上げてくれました。

▼ チャドリーのVRゴーグル

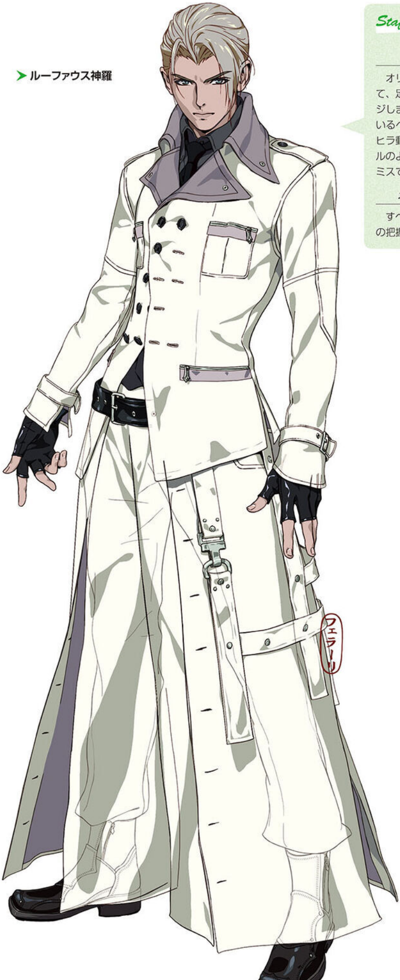


Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

VRゴーグルは、神羅バトルシミュレーターの起動装置に合わせてデザインを考えたのですが、完成したあとに起動装置の外見が変更されて焦りました。最終的には、VRゴーグルと起動装置は一致するデザインになっています。

ルーファウス神羅



Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

オリジナル版のデザインをベースにして、足元を洋風の袴のような形にアレンジしました。腰のまわりにぶら下がっているベルトは、3Dモデルだと少しヒラヒラ動きすぎて、バドミントンのシャトルのように見えてしまったのが予想外のミスでしたね（冷汗）。

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

すべてのキャラクターのなかで、構造の把握が難しい衣装ナンバーワンです。



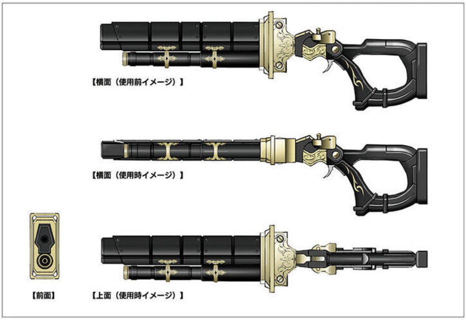


※真ん中のぶら下がっているベルトは
デザイン的に入れましたが
モデルに落とし込む際、不都合が
あるようでしたらとっていただいても
かまいません。

ルーファウス神羅の銃



ルーファウス神羅の銃【初期案】



Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

ルーファウスの銃は、最初は左右に並んだふたつの銃身が分離して、短い銃と長い銃になる仕組みを考えていました。しかし、長さのちがう銃身が左右に並んだ状態で構えさせたときにアンバランスになってしまったため、2丁の銃を前後につなげる構造に変更しています。また、当初は銃身から薬莢を排出するギミックがあって、銃を回転させたときの遠心力でそれが作動するという設定でした。ゲーム中のルーファウスが『リロード』で銃をまわしたり勢いよく引いたりしているのは、その名残です。

ルーファウス神羅のコイン



Staff Comment

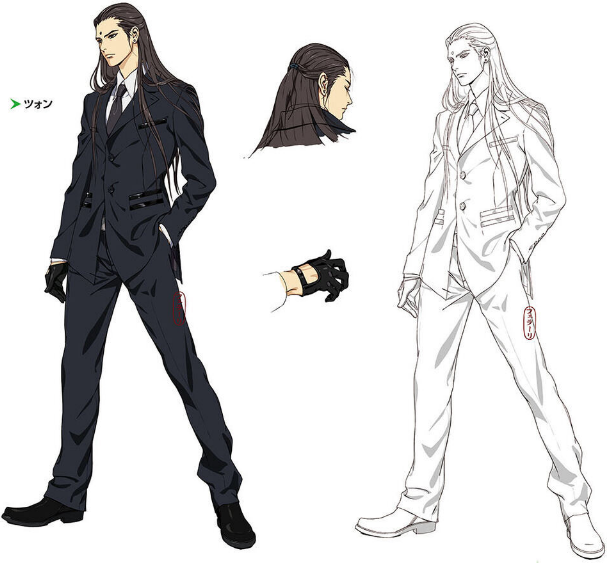
キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

コインの表と裏は同じ絵柄にする予定でしたが、デザイン班から提出されたふたつの案がどちらもいいデキだったので、両方採用して表裏でちがう絵柄にしました。

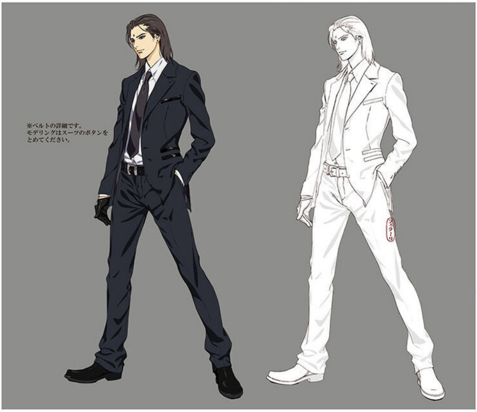
リードバトルデザイナー：坂根康介

コインにダークネイションの絵を入れたいと思っていたら、そのとおりのデザインに決まったので、驚きつつもテンションが上がったのを覚えています。

ツォン



若いころのツォン【ゲーム内未登場】



Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

ツォンたちタークス3人のスーツはほぼ同じデザインですが、袖や肩などのこまかい部分がちがっています。

Staff Comment

キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

若いころのツォンのデザインも用意したのですが、回想シーンのツォンが通常のツォンと同じ外見になったため、実際には使われませんでした。

COディレクター：**鳥山 求**

エルミナの回想に登場するツォンのボイスは、まだ青二才の若者ということで、愛社精神にあふれた熱い新入社員をイメージして演じてもらっています。



レノ





レノのロッド

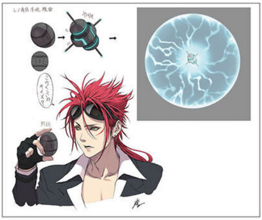
【金具詳細】

Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

CHAPTER 12でレノがヘリから七番街支柱へ降りる直前、ルードから投げ渡されたロッドを受け取ったときに、ロッドの柄にある神羅のロゴが映し出されます。神羅に所属するタークスとしての責任と覚悟、相棒との絆が垣間見えるシーンですね。

レノの電磁機雷



ルード



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

右耳のピアスの石はデザイン画だとアンバー色ですが、ゲーム中では青色になっています。

➤ ローチェ





Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

不良で自信満々のソルジャーということで、気分が変わりやすい人のイメージで仕上げました。もう少し活躍する場面がほしかったですね。

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

ローチェは、ソルジャー3rdの汎用デザインですまそうという意見もあったなか、専用のデザインを描いてもらいたくて、やたらと気合いの入った発注用の設定資料を作った思い出があります。多くのスタッフの愛でタスキがつながれ、とても魅力的なキャラクターに成長してくれました。

Gバイク レベルデザイナー：**後藤康人**

ローチェが乗るバイク「ローチェカスタム」は、彼専用の色にすることが早い段階から決まっていて、関係スタッフに何色がいいかを聞いたところ、全員の意見が一致して赤に決定しました。赤になった理由は「速い」「専用」……あとはご想像におまかせします。

➤ 神羅課長



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版では、私が担当しているパートの目印として各所に仕込んだキャラクターで、当時まだ新人だった自分がイメージする「モーレツサラリーマン」として描きました。本作ではさらに登場シーンが増え、中間管理職と家族持ちの悲哀も描くようにしています。深みが増したでしょうか。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

列車、七番街スラム、ウォール・マーケットと、多くのロケーションに登場する人物になりました。もしかしたらサブキャラクターのなかで、登場した回数と場所はチャドリーのつぎに多いかも？

➤ ハット



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

おだやかで堅実そうに見えますが、意外とちゃっかり者のチャーミングなキャラクターです。

➤ ドミノ



Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

作った3Dモデルの顔がちょっと赤かったので修正したのですが、「毎日お酒を飲んでグチってそうな顔にして」と言われたため、もとにもどしました。というわけで、この人は毎日お酒を飲んでグチっています。

黒いマントの人物





※手に直接ペンキをつけて
書き殴った感じです。

黒いマントの人物



Staff Comment

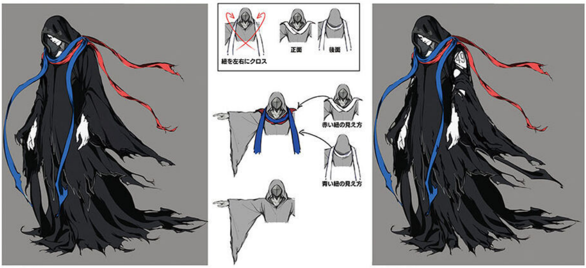
キャラクターデザイン：
ロベルト・フェラーリ

さまよっているセフィロスのコピーです。顔が見えないようにすることに、一番気をつけました。

COディレクター：**鳥山 求**

本作ではデザインがカッコよくなって、何と呼ぶかを検討したのですが、「黒装束」「黒コート」「黒ケープ」などだと何者なのかわからなくなるので、オリジナル版と同じ「黒マント」でいくことにしました。

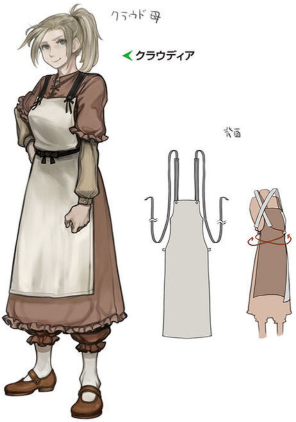
マントの構造



■破れなし

■破れあり

回想シーンに登場する人々



クラウディア



イファルナ

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

クラウディアの声を担当していただいた日高のり子さんは、収録現場のスタッフのなかに年代的にドンピシャでファンだった人が多く、もっとセリフを増やせないかなど、ひそかに盛り上がっていました。

Staff Comment

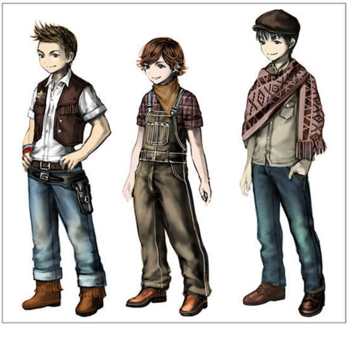
COディレクター：**鳥山 求**

今回の開発中は「死体」というコードネームだったのですが、「ティファパパ」ことブライアンさんとして、いつか登場するときがくると思います。



ブライアン

ニブルヘイムでティファと遊んでいた子どもたち



各地の人々



アナウンサー

ニュースキャスター



カメラマン



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

このカメラマンは、CHAPTER 7の冒頭のカットシーンで、プレジデント神羅を撮影する準備をしています。

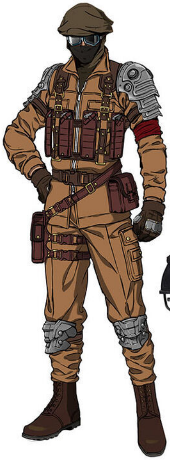


駅員



レスキュー隊員



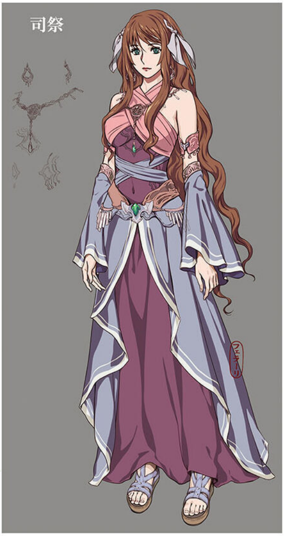


▲本家アバランチ



▲本家アバランチの銃

▼古代種の司祭

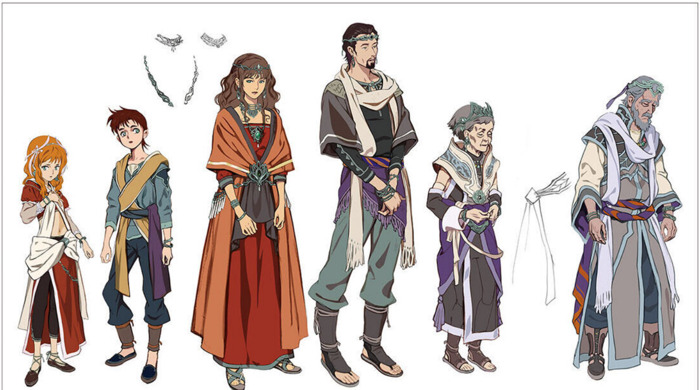


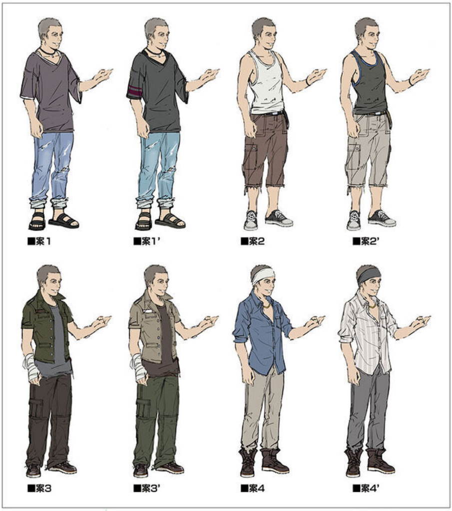
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

古代種の衣装は本作で初登場になりますが、エアリスの服装と共通する要素が感じられるようにデザインしてもらいました。

▼古代種





▲スラムの成人男性



▲スラムのチンピラ男性

Staff Comment

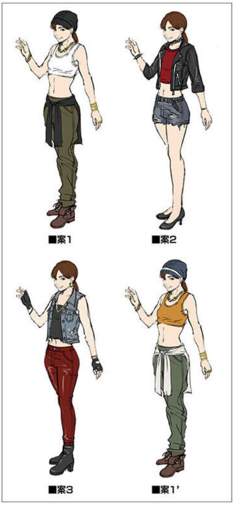
レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

スラムの住人たちは、貧しさを表現するためにボロボロの風体のデザインを追加発注したのですが、「スラムといってもそこまで危険で貧しい場所ではない」とツッコミがあり、途中で貧しさ具合が緩和された経緯があります。「"スラム"という言葉で想像する貧しさと、ゲーム中のスラムはちがう」という認識をチーム内に浸透させるのに、かなり気を使いました。

▼成人男性の帽子







スラムの成人女性

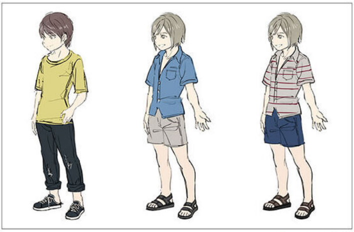
スラムのチンピラ女性



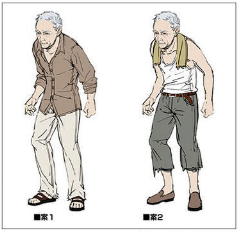
プレート部の成人女性

成人女性の帽子



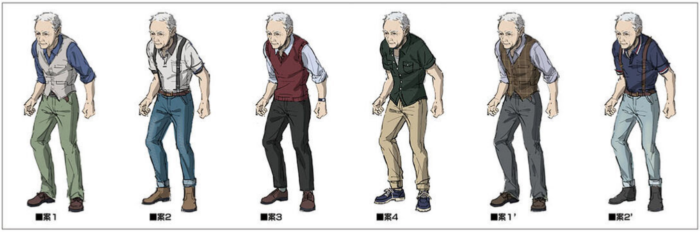


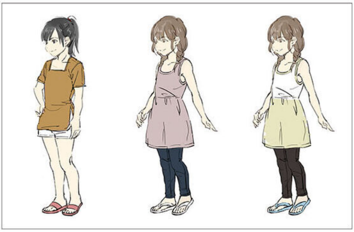
▲スラムの少年



▲スラムの老人男性

▼プレート部の老人男性



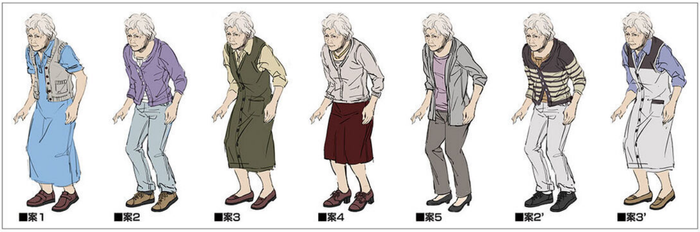


▲スラムの少女



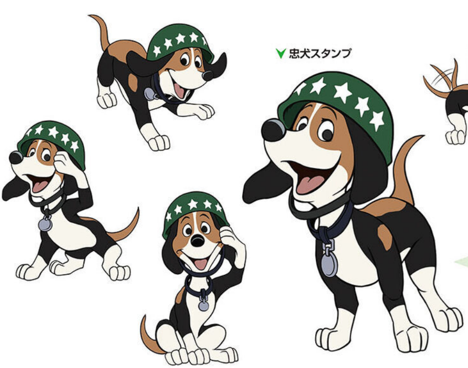
▲スラムの老人女性

▼プレート部の老人女性



忠犬スタンプ

▼忠犬スタンプ



Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

野村さん（野村哲也氏）が描いた忠犬スタンプの原画をもとに、さまざまな表情をデザインしてみました。

COディレクター：**鳥山 求**

忠犬スタンプは、じつはストーリー的に重要な存在となっています。戦時中に神羅が作り出したマスコットキャラクターということで、スタンプの歌も教条的になるように作詞しました。

▼忠犬スタンプ【野村哲也氏による原画】



▼アバランチが壁に描いた忠犬スタンプの絵





忠犬スタンプ(ヨークシャーテリア)

忠犬スタンプがプリントされたお菓子の袋

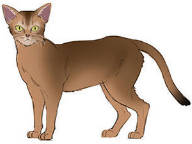


Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

本当にありそうなパッケージにするべく、デザインはもちろん、お菓子の名前もローカライズ部に候補を出してもらって作成しました。名前の「Stamp's Champs」は、「スタンプのイチ押し」という意味になっています。

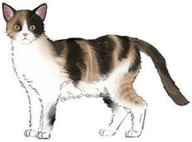
ネコ



アビシニアン(茶色)



アビシニアン(灰色)



三毛猫



アメリカンショートヘア



ラグドール



シャム

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：
澤田 唯

スラムに登場するネコは(イヌもそうですが)、長毛種のゴージャスなものはなるべくひかえて、どこにでもいるような見た目のネコを選んでいます。ネコの動きはモーション班にまかせたのですが、予想以上に動作が増えていって、人間のネコへの愛の深さを再確認しました。

シナリオコーディネーター：
大石真奈未

ジェシーの実家の裏口で現れる3匹組のネコと1匹のネコにも、さまざまなこだわりが詰めこまれています。想像以上のクオリティに仕上がっていて、感服しました。

Location Illustration

ロケーションイラスト

壱番魔晄炉

壱番魔晄炉駅：ホーム



Staff Comment

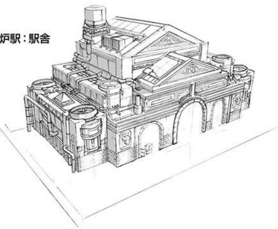
シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

壱番魔晄炉駅は、2階部分が魔晄炉のゲートと直結しています。マップ名を決めるときには「通勤に便利そうだな」など、いろいろと想像をめぐらせていました。

COディレクター：**鳥山 求**

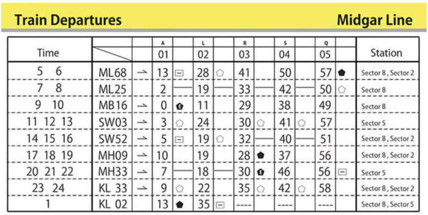
オリジナル版の開発時に、「オープニングムービーから壱番魔晄炉駅でのバトルに、スムーズにつながるようになるまでは家に帰れない」という暗黙のルールがあり、何度も夢にまで出てきた駅です。本作では、機関車の煙で画面を覆いつつ、操作可能な場面につないでいます。

壱番魔晄炉駅：駅舎





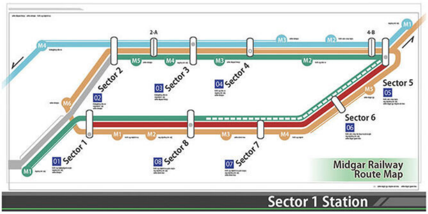
▲壱番魔晄炉駅：改札口



Train Departures — **Midgar Line**

Time			A		L		R		S		Q		Station
			01		02		03		04		05		
5 6	ML68	→	13	⊟	28	⬠	41		50		57	⬟	Sector 8 , Sector 2
7 8	ML25		2	—	19	—	33	—	42	—	50	⬠	Sector 8
9 10	MB16	→	0	⬟E	11		29		38		49		Sector 8
11 12 13	SW03	→	3	⬠	24		30	⬠	41	⬠	57		Sector 5
14 15 16	SW52	→	5	⊟	19	⬠	32	—	40	—	51		Sector 8 , Sector 2
17 18 19	MH09	→	10		19		28	⬟	37		56		Sector 8 , Sector 2
20 21 22	MH33	→	7	—	18	—	30	⬟E	46		56	⊟	Sector 5
23 24	KL 33	→	9	⬠	22		35	⬠	42	⬠	58		Sector 8 , Sector 2
1	KL 02		13	⬟	35	⊟	----		----		----		Sector 8 , Sector 5

▲壱番魔晄炉駅：時刻表



▲壱番魔晄炉駅：路線図



▲壱番魔晄炉駅：出口案内板

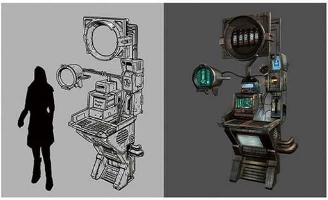


▲壱番魔晄炉：作業通路B1F

Staff Comment

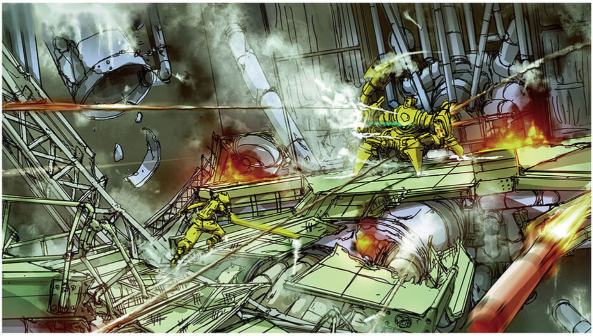
レベルデザイナー：**島本絵里奈**

モニターの部分は、パスワード入力中の画面やロック解除状態の画面といった数パターンが表示されるように、アニメーションを用意してもらいました。



▲壱番魔晄炉：扉のロック制御用端末

▼ガードスコーピオン戦（イメージ）



八番街



▲プレート隔壁 内部

Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

CHAPTER 2でクラウドたちが八番街へ脱出するときに利用したこの通路は、ミッドガルの各プレートを放射状に区切っている隔壁の内部にあります。CHAPTER 6でビッグスと合流した通路も、四番プレートの隔壁の内部にある空間なんです。

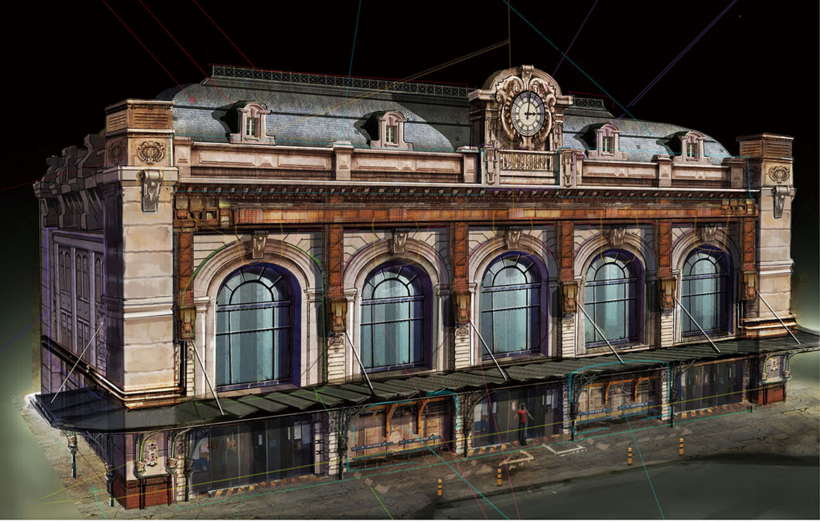
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

八番街は、『LOVELESS』が上演されている劇場を中心にした繁華街という設定でデザインされました。隣接する魔晄炉が爆破されて混乱する街の様子を、オリジナル版よりもリアルに描いています。

▼市街地

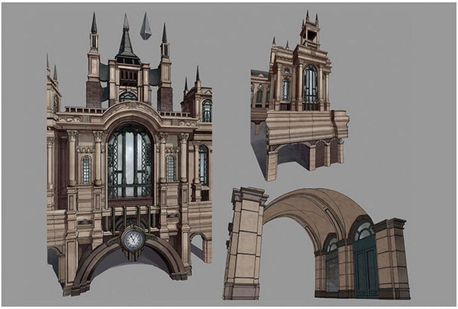




八番街駅

噴水広場





▲噴水広場：建物

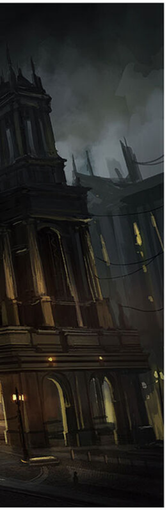
▼ホテル



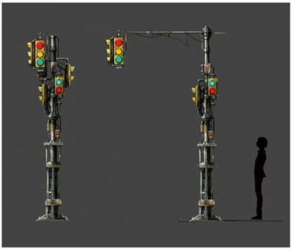
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ゲーム中のホテルの前には従業員と宿泊客がいて、彼らの会話も作りこまれています。ただ、実際にプレイすると、ホテルの先にいるエアリスが気になって素通りしてしまいがちですよね。



▼信号機



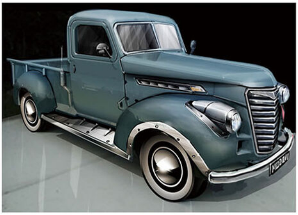
▼街灯



道路標識



八番街の車①



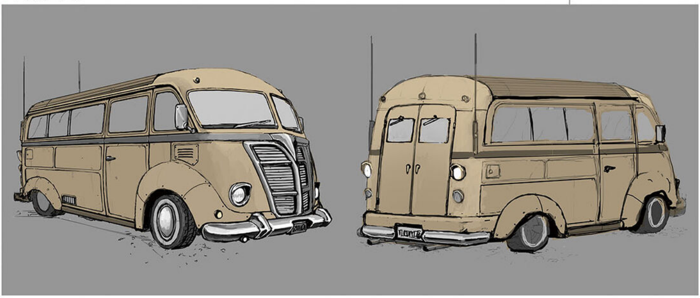


八番街の車②

実際の画面



八番街の車③



七番街スラム

スラム全景



居住区：商店街



Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：澤田 唯

個人的にはこのイラストが、七番街スラムの景色をもっとも具現化した1枚だと思います。支柱前広場から居住区に入ったときに見えるゲーム中の映像が、このイラストになるべく近くなるように、デザイナーに背景を制作してもらいました。

COディレクター：鳥山 求

七番街スラムは、アバランチのアジトにもなっているセブンスヘブンや、クラウドたちのアパートの天望荘があり、本作では何度も訪れることになるホームタウンです。なのでBGMには、オリジナル版でワールドマップの曲だった『FFⅦメインテーマ』をあてています。



▲セブンスヘブン（外観）

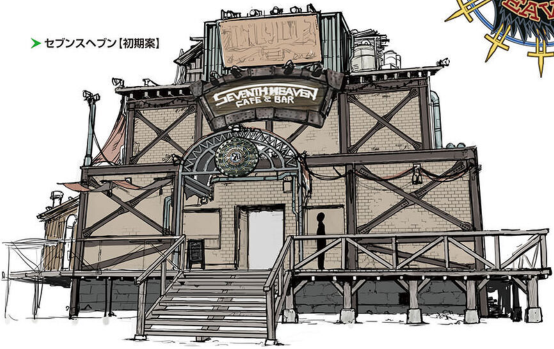
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

セブンスヘブンは、ティファのニブルヘイムでの衣装がウェスタン調だったのに合わせて、西部劇に出てくる酒場のようなイメージです。ただし、本作では物語の展開上、店内が外から見えないようにする必要があったので、西部劇風のスイングドアは再現できませんでした。

➤セブンスヘブンのロゴ

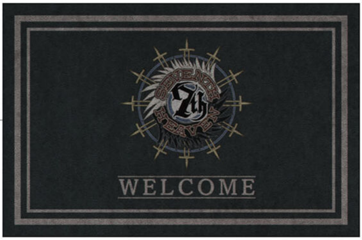
➤セブンスヘブン【初期案】







実際の画面



▲セブンスヘブン：玄関マット

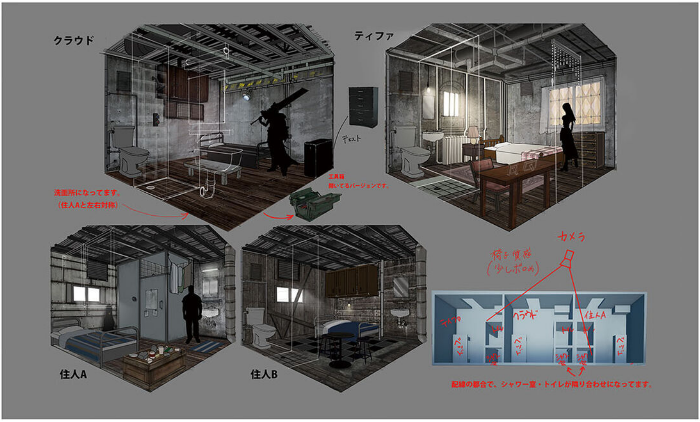
Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

自分もあとから知ったのですが、背景を制作したデザイナーによると、セブンスヘブンのなかにはいくつものイースターエッグ(小ネタ)が散りばめられているそうです。すでにファンのみなさんに見つかったものも多いですが、まだ制作者しか知らないものもあるらしいので、ぜひ探してみてください。

▼セブンスヘブン(店内)





天望荘：2階の部屋

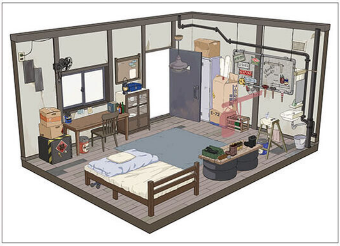
ビッグスの家（外観）



ウェッジの家（外観）

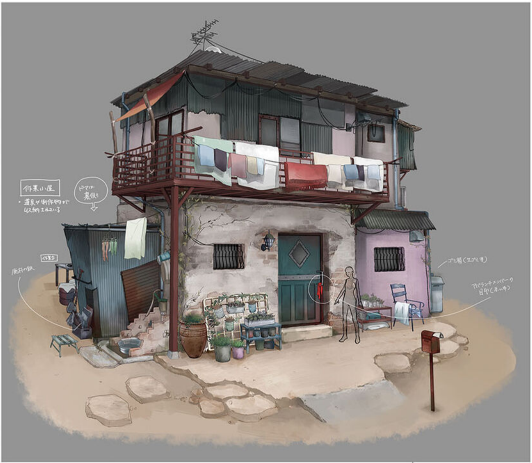


ビッグスの家（内装）【ゲーム内未登場】



ウェッジの家（内装）【ゲーム内未登場】





➤ エトワール寮（ジェシーの家）



実際の画面



実際の画面



➤ ジョニーの家

自警団の看板



ワイマーのお立ち台





初心者の館：旗



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ワイマーがいる場所が目立たなかったので追加してもらった、自警団のお立ち台です。当初は、交番のような設備を想定していたのですが、「自警団は予算が苦しいため、手作りで用意した」という感じを出したくて、現在の形に落ち着きました。

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

開発の途中まで、初心者の館はオリジナル版と同じく3階まで行けるようにする予定でした。さまざまな問題から泣く泣く断念したのですが、一時期はオリジナル版にあった、宿屋がわりのベッドが置かれた部屋に行けたことも……。ちなみに、2階にいる少年は、オリジナル版の小銭をせびる少年をイメージして配置しています。

初心者の館



七番街

社宅地区



Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

ジェシーの実家があるのは「中層社宅エリア」と呼ばれる区域。ミッドガルでは、階級に応じて居住域も区別されています。

ジェシーの実家：父親の部屋




実際の画面

ジェシーの実家：父親の心電図モニター





ジェシーの実家：父親の作業服



ジェシーの実家：父親のヘルメット

Staff Comment

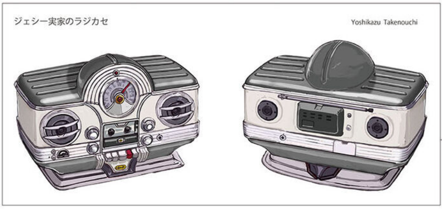
エンヴァイロメントアートワーク：菅原瑞士

ジェシーの父親の部屋にある、魔晄炉の整備士用の作業服とヘルメットは、強い魔晄から身を守るための必需品です。ヘルメットには、頭部が蒸れないように小さなファンがついています。



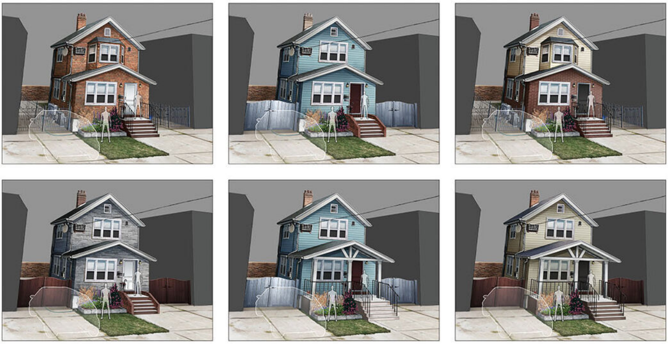
ジェシーの実家：父親の車椅子

ジェシーの実家：ラジカセ





▼七番街の住宅（外観）



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

七番街の市街地では、オリジナル版であまり描かれていなかった、ミッドガルのプレートの上に住む人々の生活を表現しました。この区画は、神羅の一般社員の社宅が集まったエリアなので、小振りな一戸建てが主流になっています。家族とともに住む幸せな暮らしぶりを想像してもらえるとうれしいです。



◀七六分室：訓練所の看板



▲七番街の住宅（内装）【ゲーム内未登場】

▼七六分室：給水塔



▼七番街の学校【ゲーム内未登場】



螺旋トンネル



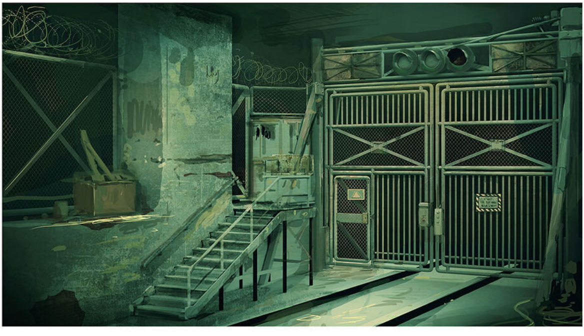
▲トンネル内部①

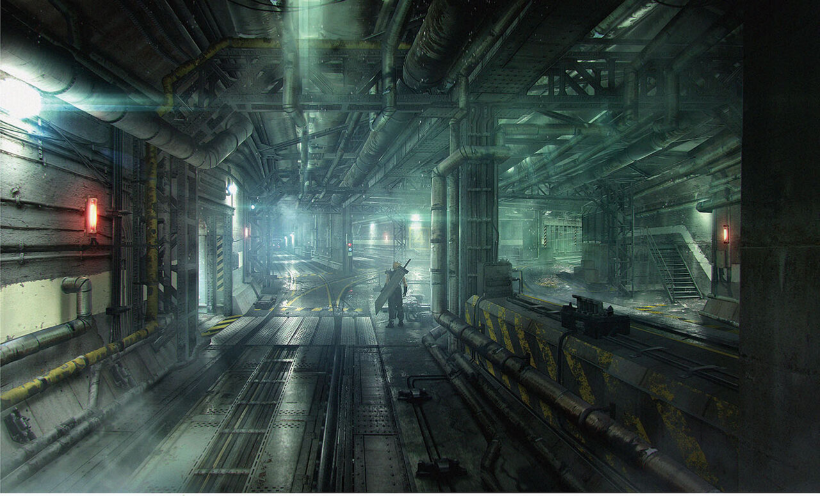
Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

螺旋トンネルでは、忠犬スタンプの目印とちがう方向に向かうとバレットたちに引き止められますが、1ヵ所だけ、グルッと周回してスタート地点につながっているルートがあります。長い道のりの果てにスタート地点までもどってきたときには、特別なセリフが聞けるようになっているんですよ。

▼旧車両基地





トンネル内部②

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

今回の螺旋トンネルは、いったん逆方向に進んでしまうと延々とまちがえて進みかねないため、信号機と忠犬スタンプのグラフィティで誘導しています。列車が通る頻度がちょっと高すぎるかとも思いましたが、トンネルの雰囲気を重視して、ガンガン走らせてもらいました。



作業用通路

資材搬入口のリフト



実際の画面

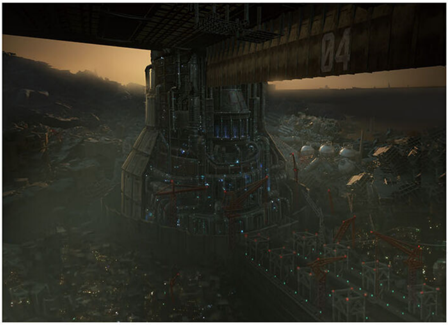


四番街 プレート内部

整備通路




実際の画面



四番街 プレート内部から見たスラム

Staff Comment

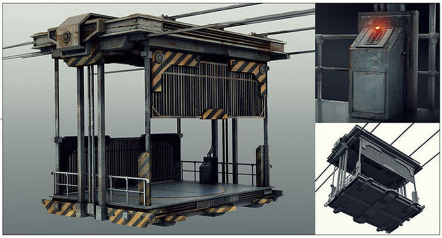
シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

CHAPTER 6で訪れる四番街 プレート内部では、眼下の街が夕焼けに染まる様子を確認することができます。頭上に広がるプレートに太陽を奪われたスラムの街にも、光が差しこむ時間帯があるのです。

リフト

実際の画面





伍番魔晄炉

炉心最下層



実際の画面



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**市原麻菜**

壱番魔晄炉との差別化を図るために、伍番魔晄炉ではモニター類を増やしています。魔晄エンジンの部分に関しても、意識して変更を加えました。

教会：聖堂



Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：大地雅俊

CHAPTER 8の教会でのバトルで、レノが柱の燭台の上に飛び乗り、クラウドと兵士たちの戦いを上から見物する形になったのは、開発がある程度進んでからのことでした。そのため、初期に描かれたこのアートでは、レノが飛び乗る燭台が柱にないんです。

リードエンヴァイロメントアーティスト：玉ノ井彰祥

伍番街スラムはもともと、プレートの上の街を作るための建材を調達する場所だった……という非公式の設定を担当者が作っていました。その人は「資材をケズり出すような過酷な現場では死傷者が多く出てしまうので、慰霊や労働者の癒しのために教会が作られた」ということまで考えていて、感心させられましたね。



教会：奥

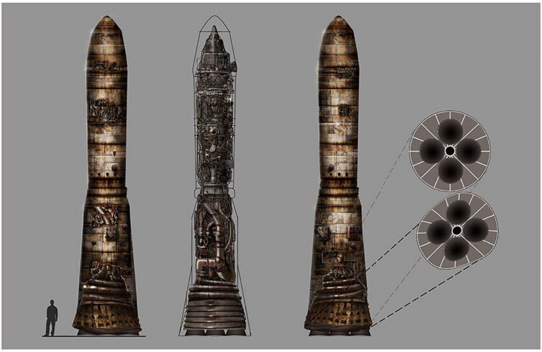


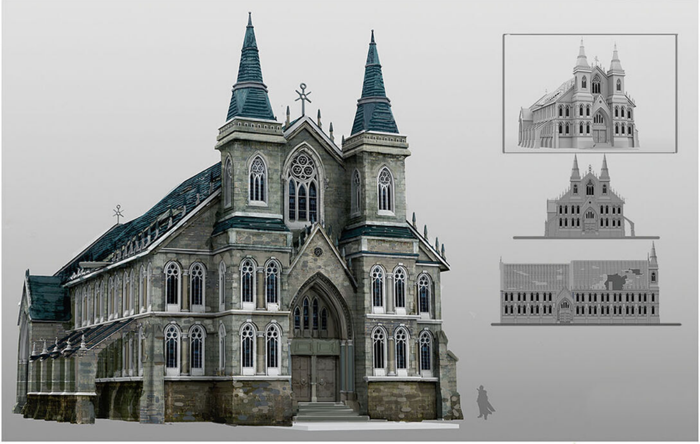
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ロケットが落ちた事故があったから、この教会は朽ち果てたのかもしれませんね。エアリスと脱出したあとに屋根伝いの道から教会の外観が見えますが、オリジナル版にはなかった表現なので、はじめて見たときに感動した覚えがあります。

教会：墜落したロケット





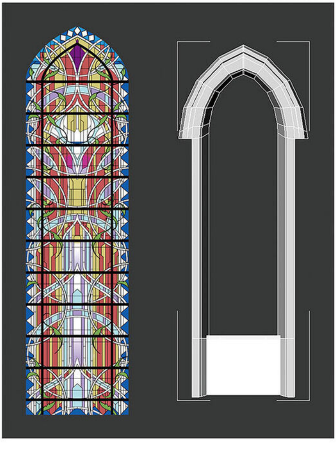
▲教会(外観)

Staff Comment

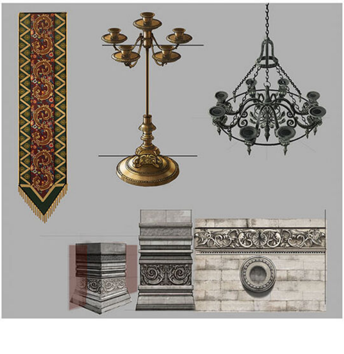
レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

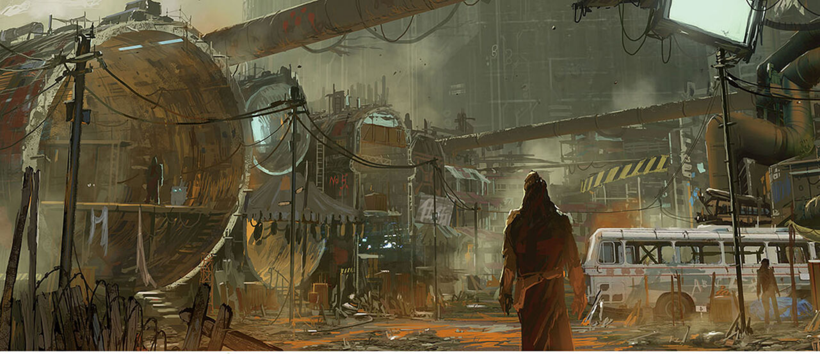
相変わらず、クラウドがエアリスと話すのを待っていてくれるレノさんですが、オリジナル版とちがって、本作では諸々の事情で扉が開いているわけにはいかなくなったため、扉の外でつぶやく形式になりました。おそらくレノは、扉の前の階段にすわりこんでいたと思われます。

▼教会：ステンドグラス



▼教会：シャンデリアなど





▲スラム中心地区①

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

伍番街スラムは、オリジナル版で黒マントの男が土管のような場所に住んでいたことから、「土管などの工業的な資材を利用して住居が作られている」という方向へ設定がふくらんでいきました。

▼スラム中心地区②



▼子供たちの秘密基地のシンボルと落書き



Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

伍番街スラムの子どもたちが意外としっかり組織立っていることを表現するため、菅原（菅原瑞士氏）に秘密基地のシンボルの作成をお願いしました。何パターンも案を出してもらったあとに「自信作ができたので、これひとつにします！」と言いながら出してきたのが、このイラストに描かれているシンボルで、満場一致で採用されました。





Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

ミレイユの家に関しては、彼女のキャラクター設定を踏まえて、「正面の扉はダミーで、じつは2階から入るようになっている」など、背景デザイナーとのアイデア出しが盛り上がりました。諸々の都合で、この建物がゲーム中に登場しなかったのが残念です。

▲ミレイユの家【ゲーム内未登場】

▼武器屋





Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

こういったモニターに映るニュース映像を開発終盤に作っていたのですが、画像を作ることよりも、「このタイミングでこの映像が流れるのは、時系列的に矛盾はないか？」という点を調べるために、担当のプランナーに聞いてまわることのほうが大変でしたね。

▲巨大モニター

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

最初の企画では、花の色が赤・白・黄の3色で、サボテンダーのかわりにボムの絵柄になっていました。



▲リーフハウスのフラワーアート



▲エアリスの家（外観）①

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

全体的に暗い雰囲気のロケーションが多いなか、ここだけは水が流れて緑の多い、本作随一の癒しスポットになっています。制作中は、まるでほかのスタッフとはちがうゲームを作っているかのような感じでした。



実際の画面

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

エアリスの家は、レイアウト自体はすばらしいものになっていましたが、クオリティ的にもうひと押しほしいという意見が出て、水と草花に動きをつけることになりました。やはり画面に動きがあると全体のクオリティが上がるので、実際に動いたのを見たときはちょっと感動しましたね。

▼エアリスの家（外観）②



エアリスの家：1階



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

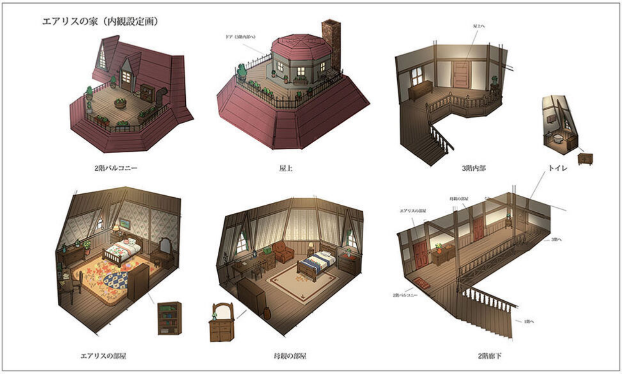
エアリスの家の内部です。温かくて落ち着く空間——まさに「ホーム」という言葉がしっくりくるような空間ですね。

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

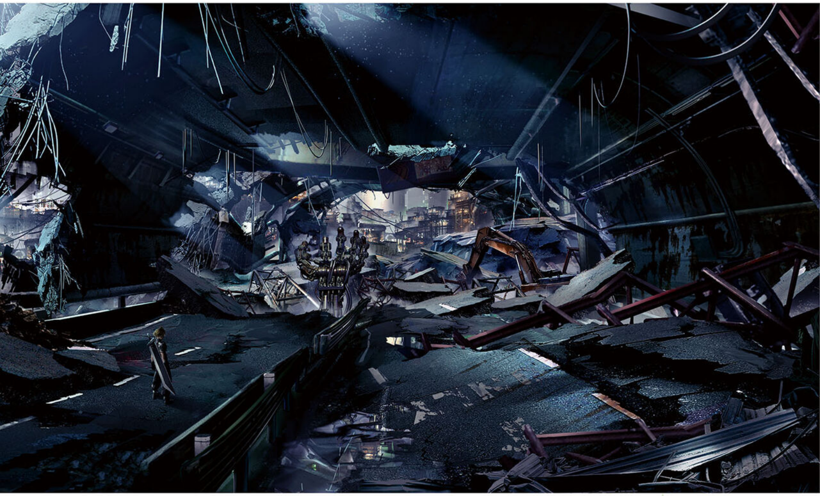
このイラストを参考に、工事現場経験のある担当者が天井の梁にアールをつけることで、2階の重量を支える構造として説得力のある形にゲーム中のエアリスの家を仕上げてくれました。担当者いわく、実際に建てようと思えばちゃんと建てられるようになっているとのこと。すばらしい！



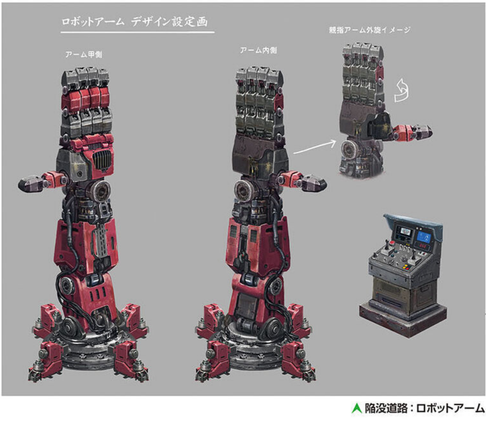
エアリスの家：2階〜屋上



六番街スラム



陷没道路



陷没道路：ロボットアーム

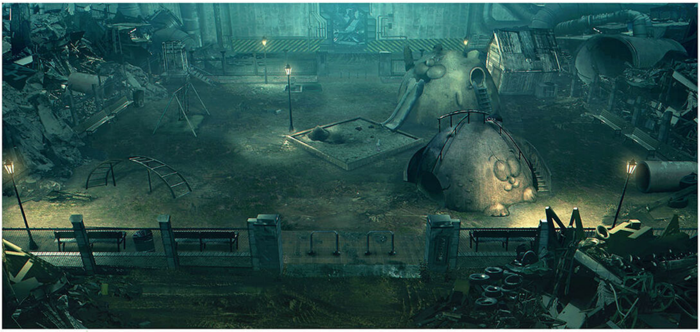
Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

過去にプレートが落ちたせいで暗鬱とした雰囲気が漂う陥没道路ですが、エアリスとの貴重なデートの舞台でもあるので、流れるBGMを明るい曲調にしてバランスをとっています。



実際の画面



▲みどり公園

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

エアリスと休憩するみどり公園は、オリジナル版における印象的なロケーションのひとつでした。本作でも、みなさんの思い出の場所になりましたでしょうか。

Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

クラウドたちがはじめてウォール・マーケットを訪れたときに目に入る風景。派手なネオンの下を大勢の人々が行き交い、とてもにぎわっているのに、どこかあか抜けない――そんなイメージです。

COディレクター：**鳥山 求**

本作では、お店の数がオリジナル版よりも増えたので、呼びこみの人のセリフや行列に並ぶ人々のセリフなどをとにかく大量に作成して、あやしい街の雰囲気を出すようにしました。

▼ウォール・マーケット①



ウォール・マーケット：路地裏





Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

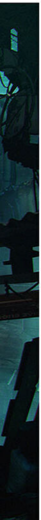
ウォール・マーケットでは、ドン・コルネオ、チョコボ・サム、マダム・マム、アニヤンの4人が取り仕切る区画それぞれの特色が出るように、各区画を訪れるとBGMが自然に切りかわるようにしています。

ウォール・マーケット②





ウォール・マーケット③



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：玉ノ井彰祥

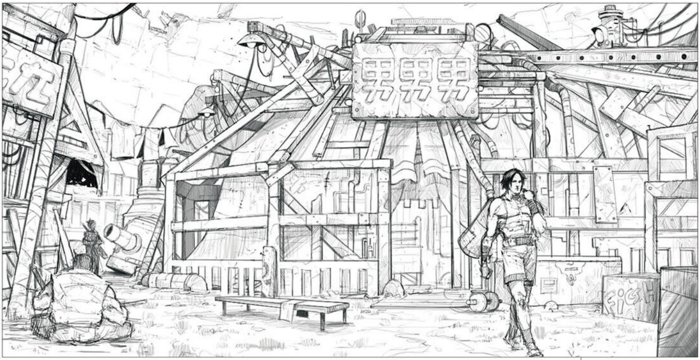
ウォール・マーケットは、かなりアジアというか、ほぼ日本のような感じですね。担当者によると、屋台や飲食店は、それぞれ実在の店をモチーフにして作ることでリアリティを醸し出しているそうです。自分も、ゲーム中で街を歩いていたときに、思わず「あれ？この店行ったことある」と言ってしまった店がありました。

実際の画面





ウォール・マーケット：武器屋【初期案】



▲ウォール・マーケット：ダンダンダン【初期案】



▼六番街スラムと七番街スラムを隔てる壁





壁に書かれたアバランチのサイン

実際の画面





サムのチョコボ車の店

サムのチョコボ車の店のマーク



蜜蜂の館（外観）





蜜蜂の館：ハニーホール





Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

蜜蜂の館では、ボックス席やステージ装置など、いたるところに六角形のモチーフを取り入れており、「蜂の巣」を思わせる内装となっています。

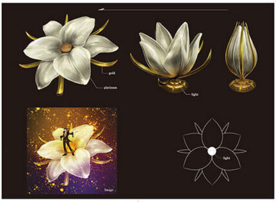


蜜蜂の館：噴水



蜜蜂の館：個室

蜜蜂の館：ステージギミック①



Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

蜜蜂の館のステージで、アニヤンが出てくる花です。初期段階では、花の質感をリアルにしたいと考えていました。しかし、実際に配置してみると、花が大きすぎて食虫植物みたいに見えてしまったので、ゲーム中では無機質な質感にしています。

蜜蜂の館：ステージギミック②



Staff Comment

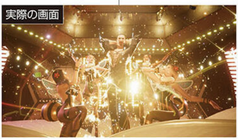
エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

蜜蜂の館のダンスステージのアイデアのひとつですね。ミツバチが花から花へ華麗に飛び移るイメージです。

蜜蜂の館：ステージ（イメージ）



実際の画面



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ウォール・マーケットを抜けると、以降は物語がシリアスな展開になっていくので、本作のエンターテインメント性をここで魅せ切ろうと思い、蜜蜂の館の豪華なダンスステージを入れることにしました。音楽設計からダンスのモーションキャプチャー、リズムゲームの調整まで、大変時間がかかったシーンです。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

当初は、ポールダンスをやるという設定がありました。諸事情でゲームに実装できなかったのが残念ですね。

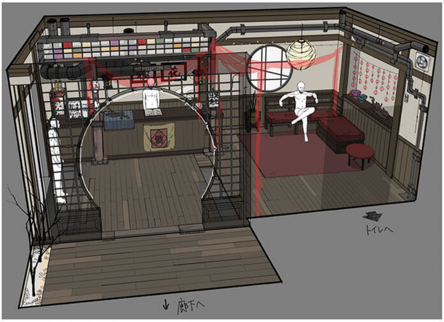


マムの手揉み屋(外観)

Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク:**菅原瑞士**

マダム・マムの店です。手揉み屋という名前には、「手で揉む」と「手を揉む」の二重の意味があります。



マムの手揉み屋(内装)



マムのシンボル

アイテム屋



ブティック





▲マテリア屋(外観)

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

マテリア屋は、寝そべってる店の主人が妙にカッコよく見えて、印象に残っています。



▲マテリア屋(内装)

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

居酒屋の絵を見たらカラオケステージがあったので、何としてもカラオケを再現したいと思いました。演歌の歌とウォール・マーケットのBGMを別々に流してもらうなど、音楽の制御が大変だった場所です。

▼居酒屋



▼ チョコボポップビーンズの屋台



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版にもあった定食屋です。定食の3Dモデルがなかなかおいしそうに見えなくて、何度も作り直してもらいました。



▲ 大衆食堂

Staff Comment

シニアアシスタントプロデューサー：**渡邊勇磨**

海外でのプレス向けPRイベントで、ウォール・マーケットの屋台を模したお店を設置して、会場の雰囲気作りをしました。海外のメディアさんにも非常に好評でした！



▲ ポーションジュースの屋台

▼ マテリアイスの屋台



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

赤い文字で「氷」と書かれている部分は巨大な鉄球です。解体用の鉄球が側面にめりこんだ廃車をイメージしています。

▼ ポーションジュースのボトル



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

ポーションジュースのボトルは、蜜蜂の館のショーでペンライトとしても使える、という設定でデザインしました。



▲モンスターバーガーの屋台【初期案】

▼コルネオ・コロッセオ（外観）



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版にはない闘技場で、バトルを含めてショーアップして、ウォール・マーケットの中盤の盛り上がりを作ることにしました。アジアンな雰囲気のいかがわしい闘技場に仕上がったかと思います。

実際の画面



門脇の像デザイン　戦士vs蛇型モンスター デザイン

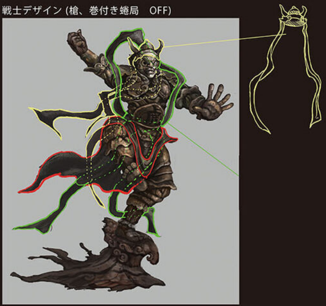


シーンライティングイメージ



元々派手な金箔塗装が施されていた彫像が経年劣化により
はがれ、中の古木素地が左図のように大部分が見えており、
部分的に元の金箔や塗装が残っている状態になります。
テクスチャ作成の際は左図を参考にお願い致します。

戦士デザイン (槍、巻付き蜷局　OFF)





コルネオ関連のアセットなので
像の顔や龍の顔は
どこか間抜けなバッタモン感のある
造形になっています。

タイのナガ像のようなエスニックな
竜像をベースに部分的に和の
要素を足すことで、アンバランスな
見た目、偽物感のある竜像イメージです。

コルネオ・コロッセオ：門脇の像





コルネオ・コロッセオ：エレベーター

闘技場　エレベーター（選手用）　デザイン

正面



扉なし



内観



設置イメージ





▲コルネオ・コロッセオ：観客席

▼コルネオ・コロッセオ：地下闘技場の像



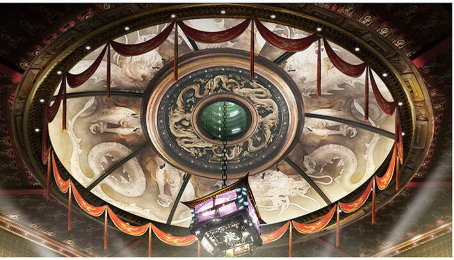
Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

この銅像たちは、実際のゲーム中ではやや出っ歯だったりボウガンを持っていたりと、カッコいいように見えてどこかヘンな、ニセモノ感を意識して制作されました。コルネオのうさんくささが、こういったところにも表現されています。



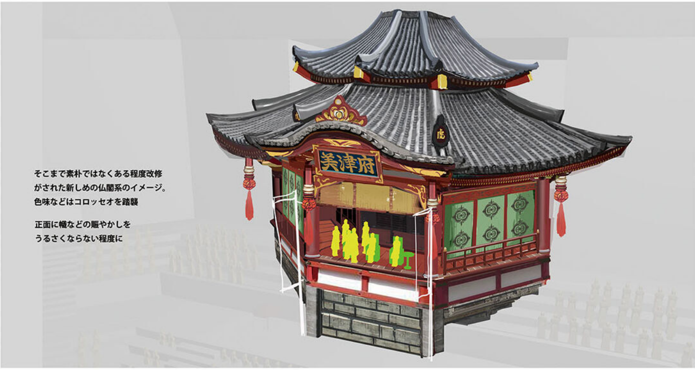
実際の画面



▲コルネオ・コロッセオ：天井

▼コルネオ・コロッセオ：巨大モニター





▲コルネオ・コロッセオ：VIP席（外観）



▲コルネオ・コロッセオ：VIP席（内装）



▲コルネオの館(外観)

➤コルネオの館：門脇の像



▼コルネオの館：看板

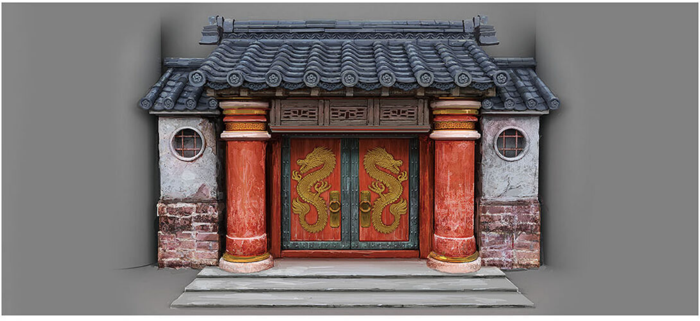


Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版にもあったこの看板のせいで、いろいろなスタッフから「コルネオ風の当て字を考えてくれ」という謎の発注が僕のところへくることになりました。

▼コルネオの館：正門





▲コルネオの館：中央ホール

▼コルネオの館：扉の上の看板





◀コルネオの館：ついたて

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

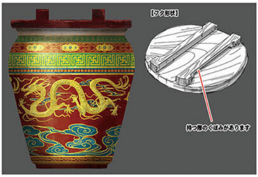
お楽しみルームには、コルネオのあやしい雰囲気を出すための特別な照明器具が置かれています。

▼コルネオの館：お楽しみルーム





▲コルネオの館：銅鑼



▲コルネオの館：ツボ



▲コルネオの館：執務室のじゅうたん



▲コルネオの館：柱の模様



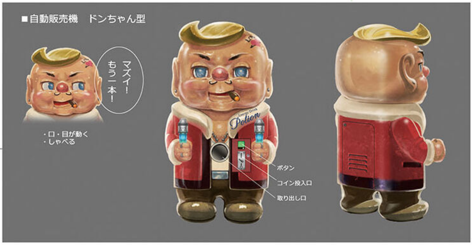
▲コルネオの館：中央ホールのじゅうたん

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

これは、1990年代のゲームセンターでよく見かけた、おじさん型のポップコーンの自動販売機をモチーフにデザインしてもらいました。スタッフのあいだでは「絶対にバズる！」とウケまくっていたのですが、まったく話題にならず、悲しい思いをしています。どこかで再利用したい……。





▲コルネオの館：ドンちゃん自動販売機

地下下水道



六番地区の水路

Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

オリジナル版での地下下水道は、ちょっとした通路があるだけの小さなロケーションでした。それが、本作ではそこそこ広大なダンジョンとして制作することになり、「オリジナル版にはなかった、地下下水道ならではの遊びをたくさん入れよう！」と、プランナーと何度も相談しました。この絵があがってきたとき、「水位が下がったら通路が通れるようになりそうだね」と盛り上がった思い出があります。

COディレクター：**鳥山 求**

ティファとエアリスが一緒に行動するロケーションだったので、ふたりの仲を深めるための会話を作ることにしました。緊迫した状況ではありますが、スラム女子の日常会話らしい雰囲気が出るようにしています。



扉に描かれたコルネオのシンボル

アプス戦（イメージ）



Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**鍛治由佳**

アプス戦も、地下下水道ならではのバトルができるように、レベルチームやバトルチームと何度も意見交換をしました。最終的には、排水口から流れる水をあやつったり、水中に身を隠したり、地面の水たまりの水を巻き上げて攻撃したりと、水を活かした個性豊かなバトルになったかと思います。

列車墓場



▲操車場跡

Staff Comment

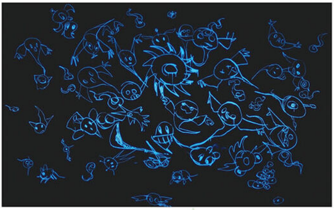
COディレクター：**鳥山 求**

本作の列車墓場は「クラウドが女子ふたりとともに、遊園地のお化け屋敷を進む」というコンセプトで作られました。マジメにやりすぎるとホラー的な怖さが強くなってしまうので、最初は子どものお化けのイタズラだったのが、先へ進むにつれてシリアスな話になっていくようにして、バランスをとっています。

レベルデザインスーパーバイザー：**瀬戸川裕也**

ゴチャゴチャしたなかでも、人がいない怖さとあやしさが出るように、デザイナーが頑張ってくれました。

▼幽霊の落書き



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

子どものお化けが描いた落書きです。最初はたくさんの色を使ってカラフルに描いていたのですが、それでは怖くないという意見が出て、単色の絵になりました。

▼車両倉庫



▼転車台

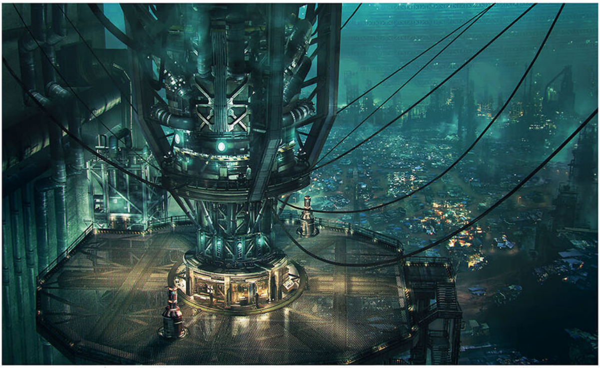


Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**瀬戸川裕也**

列車墓場は、七番街スラム駅ができる前の旧駅というイメージで構成したので、昔の路線の名残があったりします。転車台もそのひとつですね。

七番街支柱



支柱横の機械塔：最上階

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

七番街支柱は、スラムにおけるアバランチの戦いの総決算となるように、オリジナル版よりも壮絶な戦闘の舞台として作りこみました。アバランチのメンバーとの別れも、ここに至るまでのエピソードを思い出すと、より胸に迫ってくるかと思います。

レベルデザインスーパーバイザー：**瀬戸川裕也**

支柱がくずれるときに、オリジナル版のように垂れ下がっているロープで脱出することにした場合、途中でクラウドたちが地面に激突してしまうんです。開発中にそれがわかり、本作ではロープの張りかたを変更しました。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

七番街支柱のシナリオ制作時には、このイメージアートがすでに完成していたので、七番街スラムがここに描かれているくらい悲惨な状況におちいるような、激しい戦いを想像しながら物語を作っていきました。

プレートが落下したあとの七番街





▲支柱横の機械塔：足場



▲プレート制御用の端末【初期案】

地下実験場

▼魔晄研究施設





Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

CHAPTER 13で、クラウドの過去がフラッシュバックでよみがえるシーンに使われた場所です。『FFVII』という作品において、神羅が行なってきたソルジャーの人体実験の歴史は変えられないものなので、現在のレーティング(年齢制限)的に許される範囲での表現を模索しながらシナリオを書きました。

神羅ビル



零番街①



零番街②



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

零番街は、オリジナル版ではあまり描かれていなかった場所です。神羅ビルに近づくほどライトが増えていき、電力のムダづかいが目立ちますね。開発中にはじめて零番街を歩けるようになったとき、街中のライトに照らされ、まぶしくてクラクラしながら歩いた覚えがあります。



▲神羅ビル正面口前プロムナード

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：国本 健

資料が豊富にあった神羅ビルを作りこむことよりも、それ以外の建造物を神羅ビルになじむようなメガストラクチャー感のあるものにすることに苦労しました。



▲零番街③

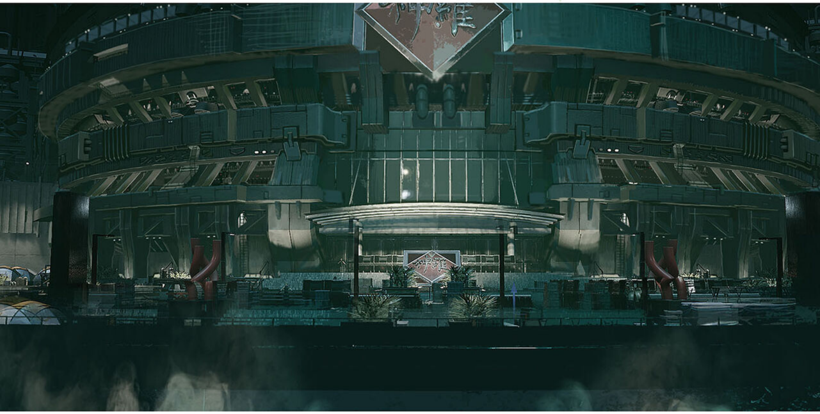


▲神羅ビル正面広場①

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

CHAPTER 16の冒頭に、神羅ビルの外観が映ってからカメラが引いていき、バスターソードをかついでビルを見上げるクラウドが登場……というシーンがあります。オリジナル版のイメージアートをモチーフにしたシーンですが、あの絵と同じ見た目になるような高さの場所がなかなか見つからず、再現するのが大変でした。



▲神羅ビル正面広場②





▲地下駐車場入口

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

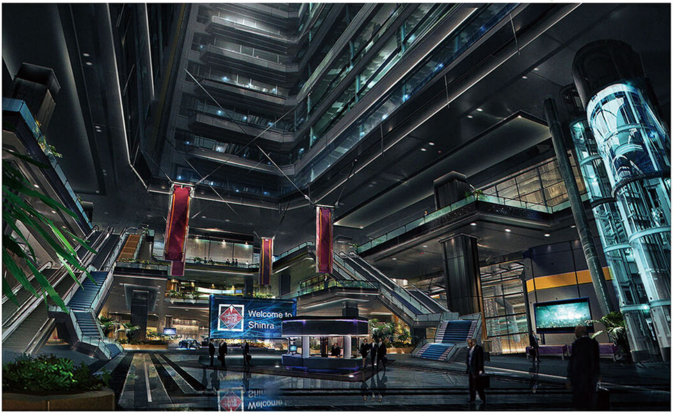
オリジナル版では、クラウドたちが神羅ビルのエントランスから堂々と侵入していたので、神羅の本拠地に乗りこむ緊迫感に欠けたかなという思いが自分のなかにありました。そのため本作では、エントランス周辺はプレート落下事件を受けて緊急配備された神羅軍が警備を厳重に固めており、クラウドたちは神羅のトラックに飛び乗って地下駐車場から潜入するという形に変えています。

Staff Comment

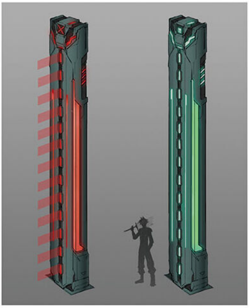
COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版でも本作でも、神羅ビルは「ゲーム開発当時の現実よりも少し先の未来にある理想のオフィスビル」をイメージして作りました。

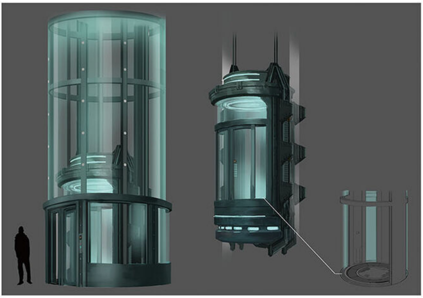




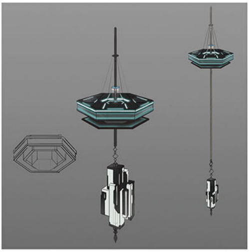
▲1階：エントランスフロア（フロントロビー）



▲1階：展示スペース封鎖ゲート



▲エレベーター



▲1階：シャンデリア

Staff Comment

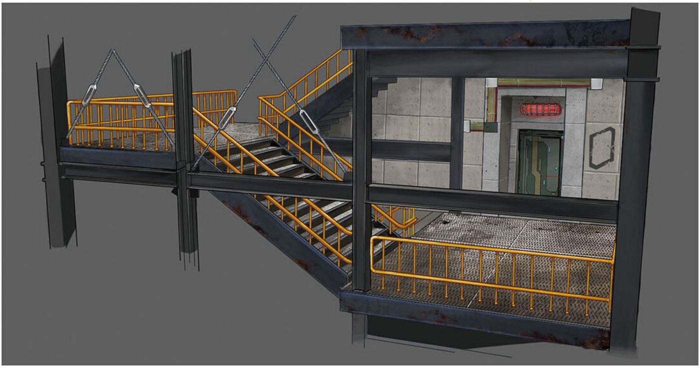
COディレクター：鳥山 求

非常階段をのぼる場面は、上へ行くにしたがって、クラウドたちの息が切れてゆっくりしゃべるようになります。じつは、レコーディングしたボイスはゲーム中よりも多かったのですが、セリフをしゃべる時間が長すぎて、最後まで再生される前につぎのセリフに移る状況が出てきてしまい、すべてのセリフは使えませんでした。最終的には、ボイスデータを細切れにして配置を分散させることで、レコーディングしたセリフをできるかぎり残しています。なお、開発中に会社の避難訓練で非常階段を下りる機会があり、この場面のセリフ作りの参考にしました。

シニアアシスタントプロデューサー：渡邊勇磨

PVのなかに非常階段をのぼるシーンがあって、撮影のために何度も何度ものぼりました。締め切りに追われるなか、階段を見るのもイヤになったあの感覚は、ゲーム中のクラウドたちと心が重なった瞬間なのかもしれません。

▼非常階段



60階：プレジデント神羅ブース 入口パネル



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

メモリアルフロアは、小さな町工場から現在に至るまでの神羅の発展の歴史が垣間見えて、興味深い内容に仕上がりました。

レベルデザインスーパーバイザー：**瀬戸川裕也**

神羅ビルの体験ツアーで訪れるフロアは、プレジデント神羅らしく「お金をかけていて派手だけど洗練された雰囲気」になるよう、デザイナーに無理を言って作ってもらいました。すばらしい出来栄えに感謝しかありません。

神羅製作所の集合写真



神羅製作所の看板

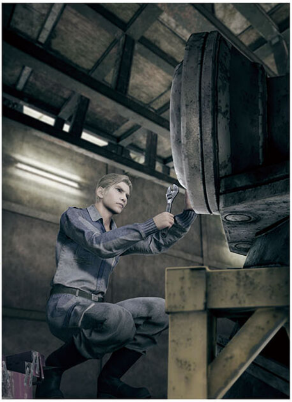


Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

神羅がまだ「神羅製作所」という名の小さな会社だった時代の看板です。神羅はプレジデント神羅の代で大きな躍進をとげました。開発当初は、プレジデント神羅ブースにある展示物にそれぞれ説明文をつける予定だったので、いろいろと裏設定が存在しています。

神羅製作所時代のプレジデント神羅の写真

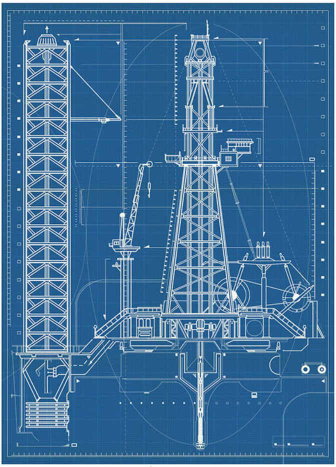


Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

この写真のなかで若き日のプレジデント神羅がいじっている機械は、じつは四番街プレートのスラムの太陽の一部なんです。もしかして、スラムの太陽はプレジデント神羅の手で組み立てられたのかも？

掘削機の設計図



Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

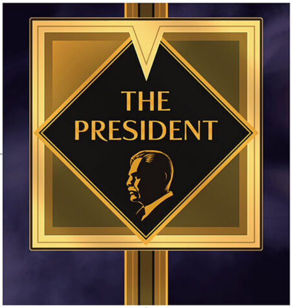
神羅カンパニーが魔晄を発見するまでの過程で使っていた、掘削機の設計図です。若き日のプレジデント神羅はプロジェクトの先頭に立ち、魔晄エネルギーを社の主幹事業にしようと尽力していました。





神羅カンパニー記念碑

▼ブランドロゴ『THE PRESIDENT』





実際の画面

Staff Comment

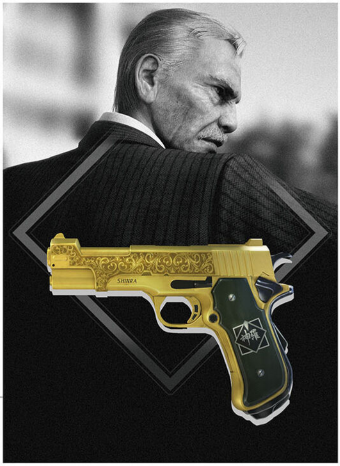
シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

プレジデント神羅みずからがブランドのイメージキャラクターを務める高級嗜好品事業のロゴマークです。メモリアルフロアでは葉巻が展示されていますが、そのほかにもウイスキー、時計、高級文具など、手広く展開されています。

▼プレジデント神羅とドミノ市長の写真



▼プレジデント神羅の銃のパネル




実際の画面

60階：部門事業紹介ブースの案内板

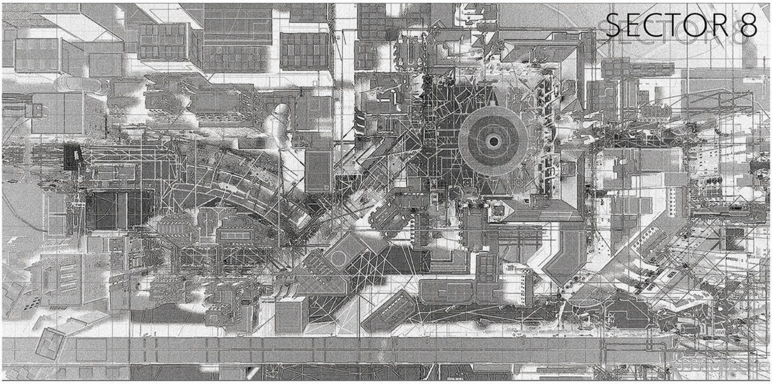


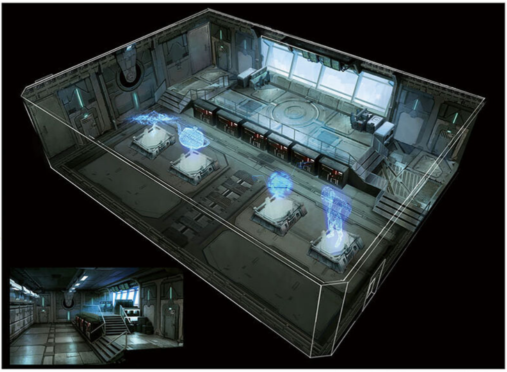
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

部門事業紹介ブースでは、それぞれの部門統括のホログラムが自分の部門の紹介をしますが、「どの部門統括も個性的な人なので、まともに紹介してくれない」というような形にしました。

60階：部門事業紹介ブースの八番街の平面図





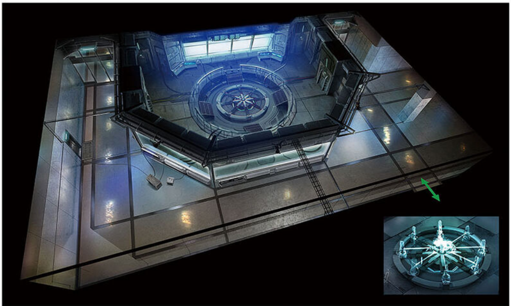
▲ 60階：メモリアルフロア【初期案】

Staff Comment

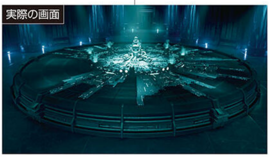
COディレクター：**鳥山 求**

開発中にオリジナル版を改めてプレイしてみたところ、神羅ビルの60階にある、神羅一族の銅像に隠れて警備に見つからないように進むミニゲームがとても難しくて……。本作に入れなくて良かったと思いましたね。

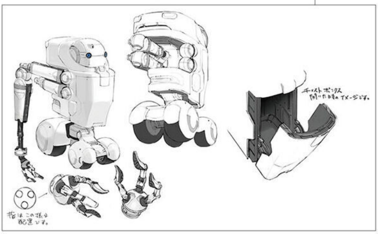
▼ 60階：魔晄エネルギーブース【初期案】







▼ 62階：ライブラリフロアの司書ロボット





▲63階：リフレッシュフロア（フードラウンジ）



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

リフレッシュフロアという名前は、オリジナル版の開発時にスクウェア（当時）が入居していたビルにもそういう名前のスペースがあって、そこから拝借しました。観葉植物も、こんなに大きくないですが、同じようなものを見かけた気がします。

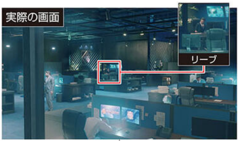


▲63階：フードラウンジの植木

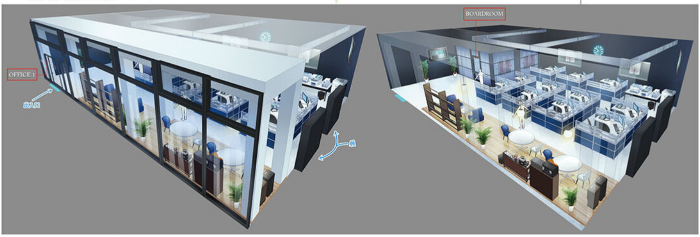
Staff Comment

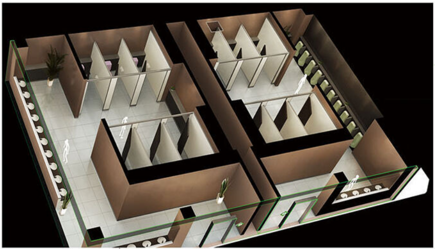
エンヴァイロメントアーティスト：**国本 健**

63階にある都市開発部門のオフィススペースです。気づきにくいですが、ゲーム中で奥をよく見るとリーブが働いていて、重役会議がはじまる前にいなくなります。



▼63階：都市開発部門のオフィス





▲64階：トイレ全体図【初期案】

Staff Comment

エンヴァイロメントアーティスト：**国本 健**

クラウドたちがダクトに潜入するために入った64階のトイレです。じつは、スクウェア・エニックスが入居しているビルのトイレがモデルだったりします。

実際の画面



▼64階：トイレ個室



実際の画面



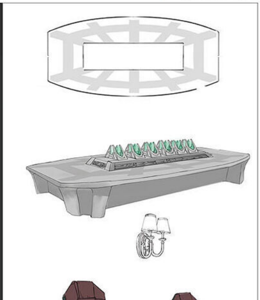
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

サラリーマンのあこがれの場所である役員会議室は、僕も年に何回か入る機会があるのですが、そのたびに神羅ビルのこの会議室を思い出します。

▼64階：重役会議室

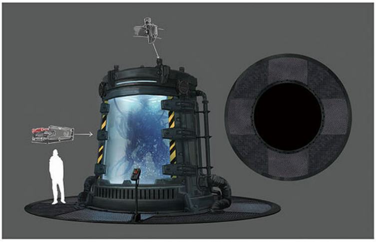






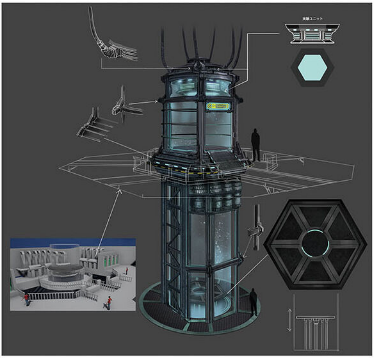
▲65階 宝条研究室：サンプル試験室





▲65階 宝条研究室：サンプル用カプセル①

▼65階 宝条研究室：サンプル用カプセル③





▲65階 宝条研究室：サンプル用カプセル②

65階：エアリス親子の部屋



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

エアリスがイファルナと一緒に住んでいた部屋です。無機質で冷たい印象のなかにも、ふたりの生活が感じられますね。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

デザインを発注した当時は「エアリスとイファルナが話しながら描き足していった絵」という設定でしたが、その後『FFⅦ リメイク ワールドプレビュー』に掲載された野島さん（野島一成氏）の小説で、古代種の少女としてエアリスが描いたという悲しいエピソードができあがりました。どちらの設定も素敵だと思います。

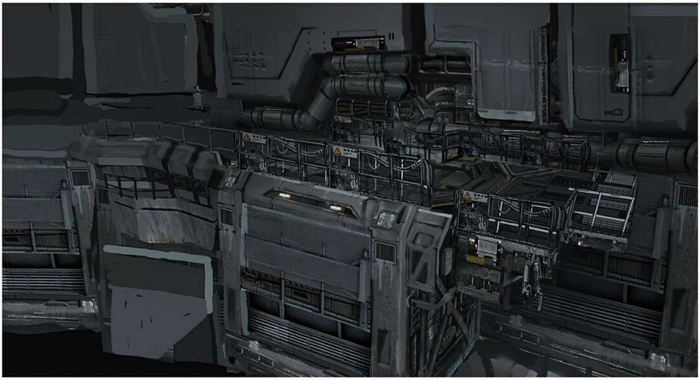
エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

古代種の思想や歴史をひとつの絵に詰めこみました。この絵は当初、エアリスが少しずつ描き足していったという設定だったので、実際の子どもの絵を年齢別に研究し、成長とともに絵柄が変わっていくところも表現しています。

65階：エアリス親子の部屋の壁に描かれた絵



特秘研究施設・鑼牟：通路



特秘研究施設・鑼牟：橋



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

本作でのジェノバの実験フロアは、宝条の特別な研究施設として拡張し、オリジナル版よりも大規模になっています。

エンヴァイロメントアーティスト：**国本 健**

「自動書記」をご存じでしょうか？　20世紀の文学・芸術運動、シュルレアリスムの一環で、簡単に言うと「思考するよりも早く文を書くことで、思いもよらない文章ができる」というものです。鑼牟は大規模かつスケジュールがギリギリの状況で作ったため、自動書記的なカオスな空間になりました。

特秘研究施設・鑼牟：橋のレバー



特秘研究施設・鑼牟：中央端末





▲特秘研究施設・鑼牟：戦闘試験場



▲特秘研究施設・鑼牟：PHS通信端末機



◀特秘研究施設・鑼牟：実験用ポッド



▶ジェノバ【初期案】



▲70階：社長室



Staff Comment

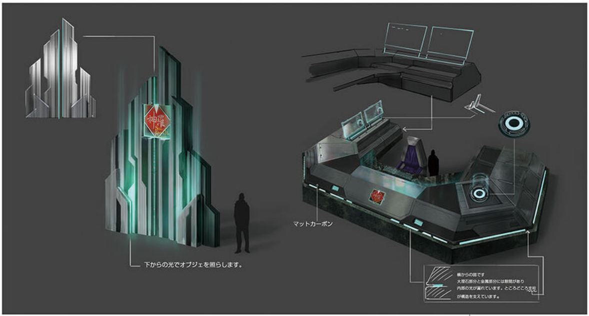
エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

ジェノバによって空間が侵食され、異空間へと変わっていくひずみが、ゲーム中でうまく再現されているのではないでしょうか。

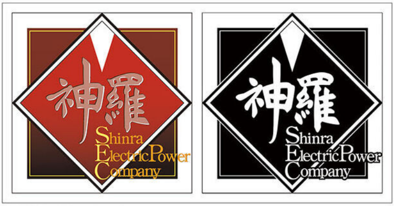


▲70階：社長室（ジェノバBeat戦中）

▼70階：社長室のデスク







▲神羅カンパニーのロゴ

▼地下3階：総務部調査課（タークス）オフィス



ミッドガル・ハイウェイ



ハイウェイ①

ハイウェイ③





ハイウェイ②



ハイウェイ④

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

開発中は、ミッドガル・ハイウェイの『バイクゲーム』にローチェが再登場するシナリオも作っていました。しかし、シリアスな展開に彼の存在がミスマッチになってしまい、ローチェの再登場はまたの機会を待つことになったんです。

アニメーションテクニカルアーティスト：**山田和明**

最初に「このロケーションはつねに強風が吹いている」と聞いたときにはゾッとしましたね。強風のなかで戦うとなると、服の揺れの動きが通常よりも複雑化するため、物理シミュレーションは大丈夫だろうかと不安になりました。

運命の特異点



▲フィーラー＝プラエコ戦（イメージ）①

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

フィーラーの大群が作り出す流れが、ハイウェイのガレキを巻き上げて大渦となっており、渦やガレキのスキ間から、神羅ビルをはじめとしたミッドガルが眼下に見える……という設定です。クラウドたちは上空数百～数千メートルの高さに巻き上げられているんです。

リードエンヴァイロメントアーティスト：**玉ノ井彰祥**

このロケーションは開発の最終盤に組み上げたのですが、時間の制約上、すでに存在するアセット（ゲームを構成する素材データ）を組み合わせて、イメージボードにあるような破壊された高速道路を作成しました。

▼フィーラー＝プラエコ戦（イメージ）②



Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

フィーラー＝プラエコ戦を制作するときに、キャラクターのサイズ感や背景との対比を確認するために描かれたものです。最初は巨大なフィーラー＝プラエコ本体のみと戦う予定でしたが、人間に近いサイズの敵と戦いたいという要望があり、そこからフィーラー＝ロッソなどの3体が生まれました。

Staff Comment

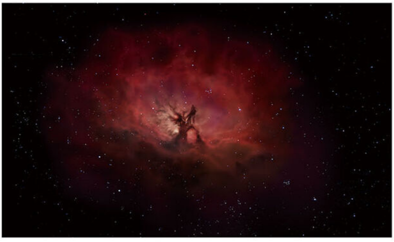
エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

エンディングでクラウドとセフィロスが対峙する空間の背景で、セフィロスが背負っている翼をイメージしています。美しいものがポジティブな存在とはかぎりませんね。

▼星空①



▼星空②

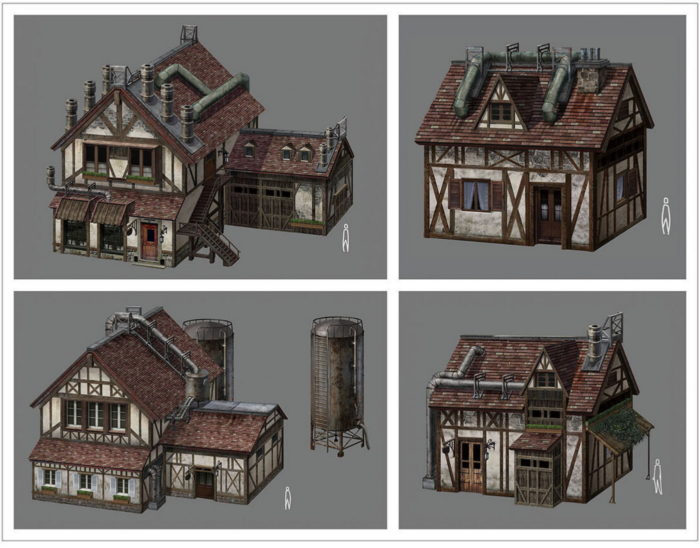


過去のニブルヘイム



給水塔周辺

民家





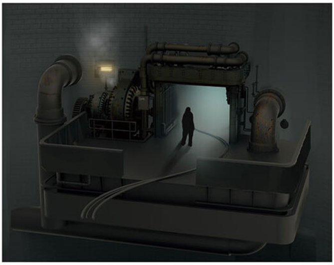
ニブル魔晄炉：内部



ニブル魔晄炉：扉

ニブル魔晄炉：ゲート





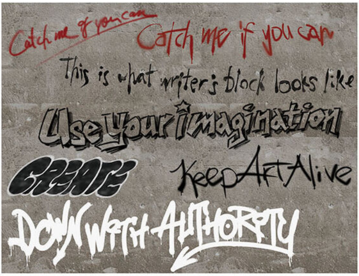
グラフィティ



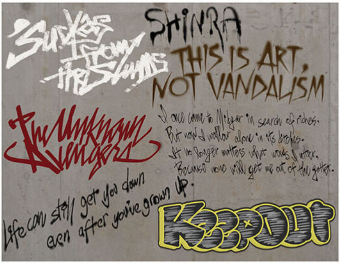
▲グラフィティ：英語①



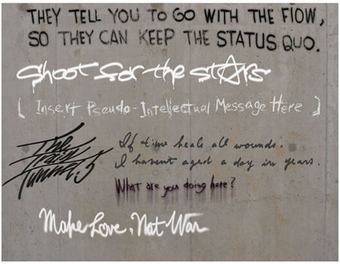
▼グラフィティ：英語②

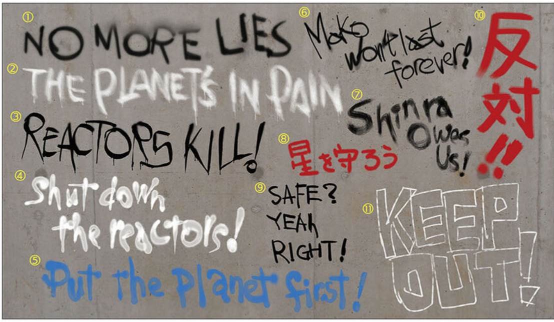


▼グラフィティ：英語③



▼グラフィティ：英語④





① NO MORE LIES (嘘つくな)
② THE PLANET'S IN PAIN (星が泣いている)
③ REACTORS KILL! (汚染するな！)
④ Shut down the reactors! (魔晄炉稼働停止しろ！)
⑤ Put the Planet first! (星を救え！)
⑥ Mako won't last forever! (資源は有限！)
⑦ Shinra Owes Us! (神羅は補償しろ！)
⑧ 星を守ろう
⑨ SAFE? YEAH RIGHT! (本当に安全なのか)
⑩ 反対！！
⑪ KEEP OUT! (出ていけ！)

▲グラフィティ：反神羅のメッセージ



▲グラフィティ：キャラクター



▲グラフィティ：名前

▼グラフィティ：日本語



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：菅原瑞士

ゲーム内のそこかしこに描かれているグラフィティは、実際に街を歩いて見かけた落書きを参考に作成しています。英語のものに関しては、ローカライズ部に協力をお願いして、アイデアをたくさんもらいました。なかには神羅を非難する言葉もありますが、それらは書かれるとすぐに消されるという設定になっています。

文字やピクトグラム

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ-

▲アルファベット

01 02 03 04 05
06 07 08 09

▲数字

壱弐参四伍六七八

▲漢数字



▼交通関係のシンボル







▲注意喚起の標識

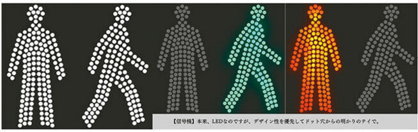


Staff Comment

リードエンヴァイロメントアーティスト：
玉ノ井彰祥

自分が作ったわけでも発注したわけでもありませんが、とにかく便利なので、工事現場系の注意表記はゲーム中のあちこちで使わせてもらいました。

▼信号機の表示



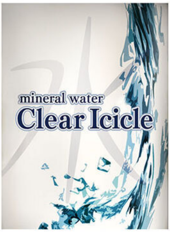
【信号機】本来、LEDなのですが、デザイン性を優先してドット穴からの明かりのテイで。



ポスターや看板


古留根尾美術
ART


BANORA
Delicious!
Fresh!
Healthy!
Banora White
Quality Apple Juice


mineral water
Clear Icicle


OPENS 6/25 18:00 開幕
STATION EDGE BUILDING
EAST STATION EDGE HEAD OFFICE
HOTEL EDGE SOUTHERN TOWER
S-EDGE STA. SOUTHERN GATE
LOVELESS

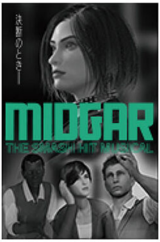

AIR
Music Gallery
We are music lovers.


Elegance


7
See the world through her eyes
SHINRA
With Shinra-X sensor technology
SNR-58


元気爆発!
ローヤルゼリー配合
RED LORD
Energy Drink


CHOCOBO
SHOW
SATURDAY & SUNDAY
8:00PM-12:00AM


決断のとき
MIDGAR


HAIR TONIC
Ideal Scalp Care
NEW
HAIR TONIC
For astonishingly radiant
& spiky hair!


Don't let them
bleed the planet dry!
AVALANCHE


CHOCOBO SHOW
SATURDAY & SUNDAY
8:00PM-12:00AM


Shangri-La
Fusion Cuisine
Open 24 Hours

















Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

「Don't let them」と書かれたポスターは、反魔晄を訴えるアバランチのものです。はがされ捨てられる運命のポスターをわざわざカラーで印刷するなんて、アバランチは意外と資金力があるんでしょうか？

レベルデザイナー：**日置友梨**

超巨大ゼネコンであろう神羅建設の広告の、絶妙なうさんくささがクセになる人、たぶんたくさんいるはず。

シニアアシスタントプロデューサー：**渡邊勇磨**

座席が近いこともあって「広告のアイデアをくれないか？」と背景班のスタッフに話しかけられ、一番最初に思いついたのが「広告募集」でした。土地の所有者が頭を悩ませる「広告の空きスペース問題」は、ミッドガルでも起こっているのです。




Mrs. Arcade
Mrs. Arcade


MASSAGE
aroma
East Building
2nd Floor
-FOOT & BODY RELAXATION-
Open 24 Hours


SHINRA
RECORDS
NO MUSIC
NO LIFE


禅
HEALTHY & FRESH
MIDGAR
Z E N
VEGETARIAN RESTAURANT


星
暁
SECTOR 8 PLAZA
RESTAURANT BAR & GRILL


MR. EDGE
A GENTLEMAN'S
BARBER SHOP
Sector 8


SOUND STUDIO
VELVET
VOIX
CHOCOBO STREET 2-2-16 EAST


Costa del Sol
Cafe & Bar


BANORA
Banora White
QUALITY FRESH APPLE JUICE

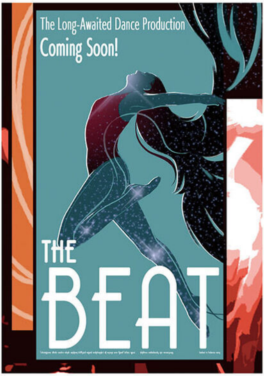

LOVELESS
THEATER


FRESHNESS
COFFEE
SECTOR8

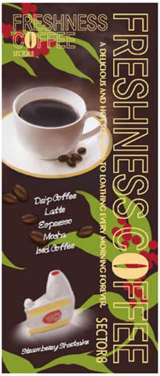

DANCE & THEATER
SW STUDIO WHITE
Talent is not a gift. It's a skill

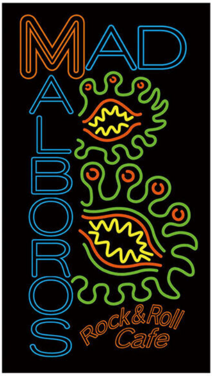

SHINRA OIL
Powered by
Shinra

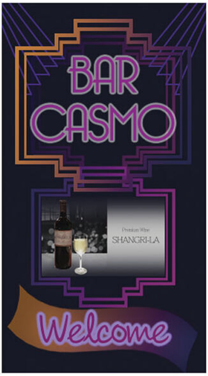

BAKERY & CAFE
8th Street Cafe


The Long-Awaited Dance Production
Coming Soon!
THE
BEAT


GRAND SALE
OPEN 10:00 - 21:00
TEL 1-555-FLOWERS


FRESHNESS
COFFEE
SECTOR8
FRESHNESS COFFEE
Drip Coffee
Latte
Espresso
Mocha
Iced Coffee
Strawberry Shortcake
SECTOR8


MAD
MALBOROS
Rock&Roll
Cafe


BAR
CASMO
Premium Wine
SHANGRI-LA
Welcome


LOVELESS GRAND HOTEL


PHARMACY



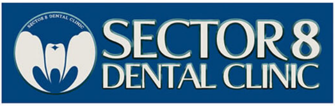












車内広告











Staff Comment

シニアアシスタントプロデューサー：**渡邉勇磨**

左上の車内広告は、神羅製の電球をあつかったものです。寿命20年を誇る電球で、「もし人生のなかで5回交換できたらラッキー（長生き）ですね」というコンセプトの広告になっています。灯りの色を、電球色、昼白色、昼光色のなかから選べるなど、こまかなことを指定してデザインを進めてもらいました。

その下にあるのは『ラストフライト』という小説の広告です。友も夢も一度は失った男が、自分の人生を賭けて最後の大勝負（ラストフライト）に挑む……といったストーリーで、仲間を求めて琥珀色の空を飛空艇で翔んでいくシーンは、ミッドガル市民にも大人気です。

















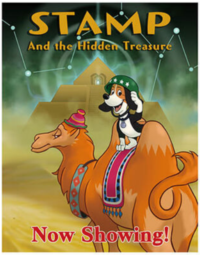
ウォール・マーケットのポスターや看板













Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

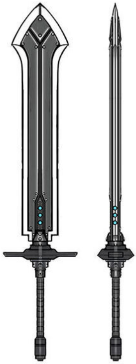
『ミッドガル・ブルース』のポスターは、歌手のAKILAが行きつけの店の店主に頼んで貼ってもらったようで、ウォール・マーケットや七六街道で見かけられます。



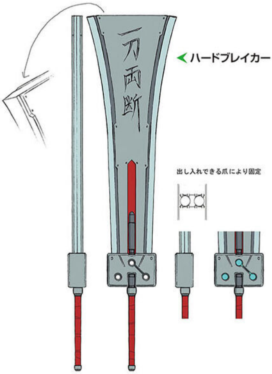
Gadget Illustration

ガジェットイラスト

武器



アイアンブレード



ハードブレイカー

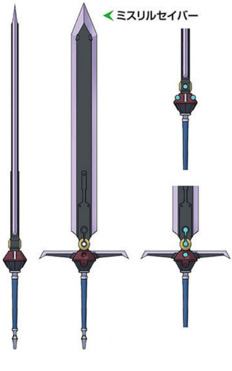


釘バット

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版だとレアな人気武器だったので、本作でも入手困難にするのかと思っていました。まさか伍番街スラムの子どもが背負っているとは予想できず、クエストの報酬と聞いたときは驚きましたね。



ミスリルセイバー



ツインスティンガー

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

武器のなかでは一番最後に手に入る、リメイク版で新登場となる剣です。今後のFF関連作品などにも登場するだろうからと、カッコいい名前をつけました。

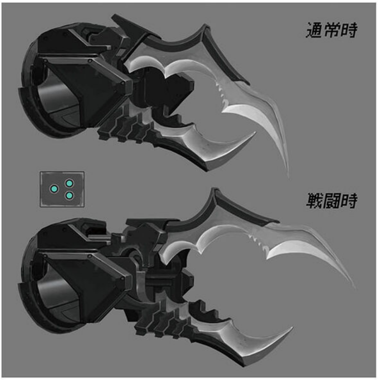
▼アサルトガン

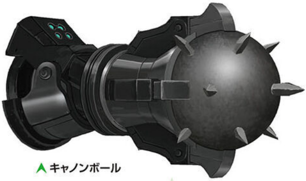


▼ラージマウス



▼アトミックシザー





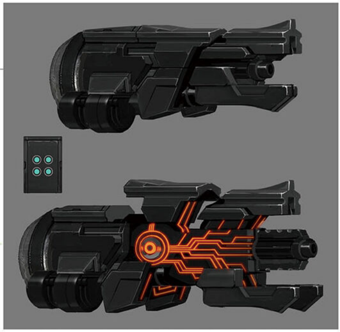
▲キャノンボール

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

バレットの近接攻撃武器はバトルであつかいづらいのですが、そういった部分が無骨でまっすぐな彼の性格を象徴しているようで、おもしろいですね。

▼ハートビート



実際の画面



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ドミノ市長の助役であるハットが、10000ギルの袖の下と引きかえに渡してくれる武器です。光るエフェクトがカッコいいうえに強いので、代価に見合うアイテムになったかと思います。

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

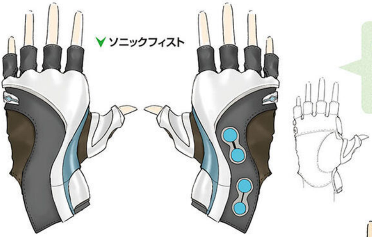
最初はデザイン画のように銃身が変形するギミックがあったのですが、なくなっちゃったんですよね……。



レザーグローブ



メタルナックル

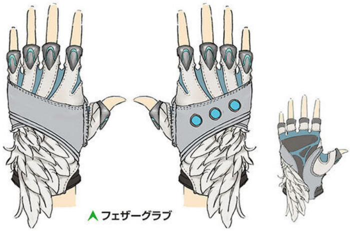


ソニックフィスト

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ティファのスピード攻撃をさらに引き立てる、スタイリッシュなデザインのグローブで、お気に入りの武器です。



フェザーグラブ



グランドグラブ



ミスリルクロー

Staff Comment

キャラクタープロダクションマネージャー：**番谷 航**

ゲーム中のミスリルクローは、最初はデザイン画と同じようにツメがかなり長く、カットシーンで汎用的に使いにくいことから、ツメをなくそうという話になりました。しかし、思い入れの強いスタッフの意向により、短くして実装することが決まり、無事にツメが残ったんです。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

ツメが短くなる前は、CHAPTER 3でこの武器を装備していると、セブンスヘブンでティファが手の甲に長いツメをつけたままクラウドにカクテルを振る舞っていました。長く鋭いツメには、ティファの照れ笑いの意味を変えてしまうほどの迫力があったので、短くなって良かったです。



シルバーロッド



マジカルロッド



ミスリルロッド



ストライクロッド



フルメタルロッド

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

エアリスには、こういうアンティーク調の上品な武器が似合っているような気がするのは、私だけでしょうか。

Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

先端が凶器になっているロッドは、一部のカットシーンだと安全な形のものに差しかえられます。これは、地下下水道のカットシーンで「落ちそうになったクラウドを救うために突き出したロッドの先端が刃物」という事態になったためです。



ミスリルカラー

【ミスリルカラー】

■説明　レッドXIIIが最初から装備している武器。神羅ビルでレッドXIIIが仲間に加わった時点では、入手できるすべての武器の中でも、比較的高い攻撃力を持つ。

■イメージ　シンプルな革とマテリアのイメージ

■マテリア　○=○　○

■入手場所　エルジュノン（神羅ジュノン支社の左側に位置する街）



【ミスリルクリップ】



【レッドXIII装着イメージ】

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

この武器は「宝条が実験サンプルにマテリアを装着させるために首輪に細工をほどこした」という設定になっています。

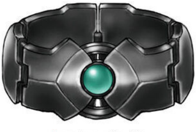
メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

オリジナル版だとレッドXIIIの武器は髪飾りだったのですが、本作では首輪に変更されました。

防具



▲ブロンズバングル



▲アイアンバングル



▲スターブレス

▼レザーガード



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

「アバランチが手作りしているレザー製のアイテム」という設定を考えていましたが、ショップの品ぞろえのバランス調整により、スラムに流通しているような形に変更されたんです。

▼マジカルの腕輪





▲チタンバングル

▼ブラックブレス



▼ニードルガード





▲ミスリルの腕輪

▼ウィザードブレス



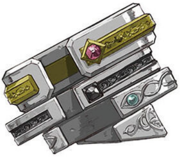
▼プレートガード



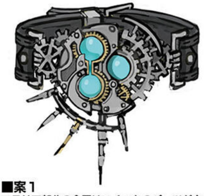


▲ゴシックバングル

▼ソーサラーの腕輪



▼マキナバングル



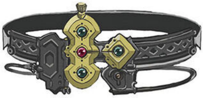
■案1
マテリア部分の金属はいくつかのパーツが立体的に重なって出来ています。各パーツはルーペのレンズのように可動式で上下にずらし、中にマテリアを装着します。綺麗な金銀の色で神らしい雰囲気を出してみました。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

複雑な意匠を凝らしたデザインなので、それに見合う性能や設定を考え出すのが大変でした。

▼ジオメトリブレス



▼ハイパーガード



▼ルーンの腕輪





▲チェインバングル



▲神羅バングル(ダウンロードコンテンツ)

▼フォースブレス





▲ミッドガルバングル(ダウンロードコンテンツ)

▼ヘヴィメタル



▼ミスティーク





▲コルネオの腕輪(ダウンロードコンテンツ)

アクセサリ

パワーリスト



防弾チョッキ



守りのブーツ



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

オリジナル版だとゴールドソーサーの闘技場で手に入りましたが、本作では闘技場とはちがう場所での入手を想定していたので、格闘技のチャンピオン感が強くなりすぎないデザインをお願いしました。

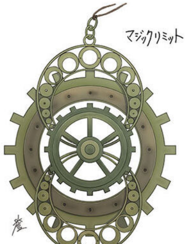
チャンピオンベルト



トランスポーター



魔法の歯車



スーパースターベルト（ダウンロードコンテンツ）



Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

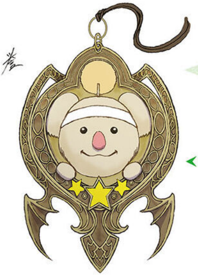
トランスポーターと魔法の歯車は、「ATBゲージを消費したり魔法を使ったりするとリミットゲージが増えそうなデザインでお願いします！」というムチャな依頼をした記憶があります……。

グッドヴィジョン





◀ 幻獣のお守り



◀ モーグリのお守り

Staff Comment

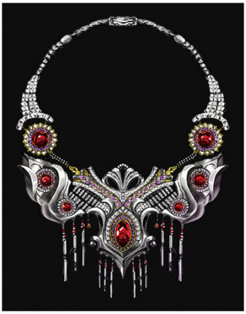
COディレクター：**鳥山 求**

もともとは「マリンがバレットのためにお守りを手作りする」という内容のクエストがあり、そこで手に入るアクセサリの予定でしたが、クエストの内容が変更されたため、アクセサリのデザインもモーグリに変わりました。

Staff Comment

キャラクタープロダクションマネージャー：**番谷 航**

開発の末期に「プラウド・クラッド零号機を倒した証としてふさわしいアイテムがないぞ！」ということで、急遽追加されたアクセサリです。これの3Dモデルだけは、締め切りをぶっちぎって最後のほうまで作っていました。



▲ 神々の黄昏

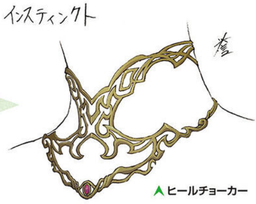
▼ 疾風のスカーフ



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オートヘイスト的な効果があるアクセサリなので、クラウドがスカーフをつける姿を想像しつつ愛用していました。



▲ ヒールチョーカー

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

最初はリミット技『ヴィジョン』に関連するアクセサリとしてデザインを発注したのですが、いろいろ調整された結果、HPの回復量が増える効果に変更となりました。

Yoshikazu Takenouchi



▲ マジックリング



▲ カエルの指輪

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**岩上亮太**

やりこみプレイ用の弱体化効果を持つアクセサリとして、ヘビをモチーフにしたデザインを発注しました。そのあと、ヘビににらまれたカエル……ということで、つねにカエル状態になる効果に決まったんです。

タロットカード

Yoshikazu Takenouchi

◆配置イメージ◆



▲タロットカード

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

開発の終盤にこのイラストがあがってきたときは、あまりにも豪華に描かれていたことから、カードを使ったミニゲームが新規で追加されたのかと開発陣が騒然となりました。



◀精霊のピアス

Yoshikazu Takenouchi



▲不思議な水晶

Yoshikazu Takenouchi



▲魔晄の水晶
（ダウンロードコンテンツ）

Yoshikazu Takenouchi



◀レスキューバッジ



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

デザイン画が太い線で描かれているので、そのとおりに3Dモデルを作っていたのですが、あまり印象が良くありませんでした。そこで、イラストの雰囲気はくずさないようにしつつ、ひとつひとつのパーツがどんなふうにくっついているかを考えながら調整しています。

▼サークレット



Yoshikazu Takenouchi

だいじなもの

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

モーグリメダルのサブイベントは、もともとは別のアイテムを集める内容でしたが、モグヤの誕生と同時にモーグリメダルを集めることになりました(そして、メダルを新たにデザインしてもらいました……)。



▲ モーグリメダル

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

デザイン画の特徴的な色味と形状をくずさないように気をつけながら、絵には描かれていない部分の機構も考えて、3Dモデルを制作しました。



▲ バトルレポート

▼ 神羅カンパニー社員証



Staff Comment

キャラクタープロダクションマネージャー：**番谷 航**

この社員証の証明写真は、神羅社員として現役でバリバリ働いていたころのジェシーパパをイメージしています。名前(ローワン・ラズベリー)のサインは、ローカライズ部のかたが書いてくれた10数点のなかから、キャラクターチームのスタッフが投票で選びました。

COディレクター：**鳥山 求**

社員証に名前を書く必要があったことから、魔晄中毒に苦しむジェシーのお父様の名前が決まりました。

Yoshikazu Takenouchi



◀ 自警団のカギ

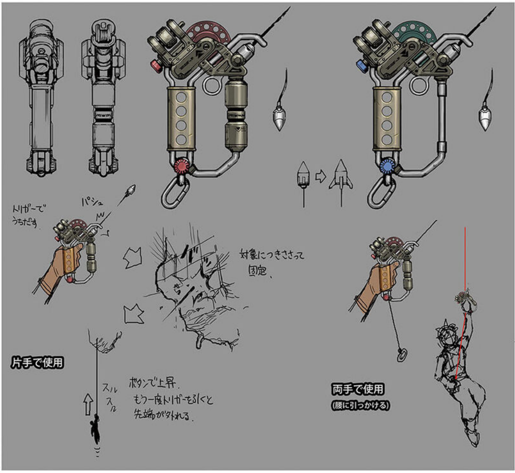
Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

七番街スラムで使われているカギなので、神羅ビルなどのカードキーとちがってアナログ式のデザインになっています。



ワイヤーリール&ワイヤーガン



Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

CHAPTER 7と15では、よく見ると、クラウドたちの腰にワイヤーリールやワイヤーガンがぶら下がっています。





Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

一度使用したらなくなるアイテムなので、チケットやプリペイドカード的な雰囲気でデザインしてもらいました。

伍番魔晄炉カードキー

Yoshikazu Takenouchi

秘密基地の入場証



※子供（10歳くらい）が加工したペンダント

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

はじめは紙にシンボルマークを描いただけのような簡素なものを想定していましたが、アートスタッフからの逆提案で、ムギたちお手製のペンダントになりました。ムギたちがどうやって作っているのかは謎です。

COディレクター：**鳥山 求**

伍番街スラムでは、子供たちの秘密基地への入口がわかりづらかったので、このデザインを参考にして手作りの看板をつけてもらいました。

Yoshikazu Takenouchi



▲モーグリ・モグ会員証

Yoshikazu Takenouchi



◀墓地のカギ

Yoshikazu Takenouchi



▲サムの仕事依頼リスト



◀コルネオ杯出場券

キャラクターモデリングディレクター：風野正昭

右下にあるマムのマークは、はじめは唇だったのですが、「手揉み」のイメージで手のデザインに変更になっています。

Yoshikazu Takenouchi



▲マムの仕事依頼リスト

▼ニセモノの予告状



Yoshikazu Takenouchi

▼ホンモノの予告状



Yoshizaku Takenouchi

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：大地雅俊

予告状が登場するクエストごとに、文字が書いてあったりなかったり、ホンモノだったりニセモノだったりと、それぞれで微妙なちがいがあり、アートスタッフには何パターンも予告状を作成してもらうことに……。

Yoshikazu Takenouchi



▲宿屋特製興奮剤&宿屋特製ポーション

Staff Comment

シナリオコーディネーター：大石真奈未

ウォール・マーケットのクエスト「あくなき夜」では、宿屋の自動販売機から、特製ポーションなどと一緒に「自販機のアレ」を入手できます。「自販機のアレ」のデザインは、清らかな心を持つ人にだけ見えると聞いていますが……見えましたか？

▼ 薬屋商品クーポン

Yoshikazu Takenouchi



Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

もともとこのクーポンはゲーム中に登場しない予定でしたが、せっかくなので……ということでクエストのアイテムとして追加させてもらいました。オリジナル版で印象的だったアイテムがビジュアル化されると、感慨もひとしおですね。

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

「同じクエストで使う、それぞれ別の薬を3種類」というムチャな注文をしたのですが、アートスタッフがアイデアを出してうまく差別化してくれました。

Yoshizazu Takenouchi



▲ VIP会員証

Yoshikazu Takenouchi



▲ 消臭薬&消毒薬&消化薬



◀ アニヤンのピアス

Staff Comment

キャラクターアーティスト：**小澤和起**

デザイン画に描かれたハチの絵柄や細部の模様の表現を、3Dモデルで再現するのに苦労しました。ピンク色の部分は、キラキラした宝石ではなくターコイズのような石がはめられています。

Yoshikazu Takenouchi



▲ マムの推薦状

Yoshikazu Takenouchi



▲ アニヤンの推薦状

▼ ジョニーの財布



Yoshikazu Takenouchi

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

このコメントを書くためにはじめてデザイン画を見ましたが、ジョニーのイメージにバッチリ合っていますね。

Yoshikazu Takenouchi



▲ 大水路への扉のカギ

Yoshizazu Takenouchi



▲ コルネオ宝物庫のカギ

Yoshikazu Takenouchi



▲ チョコボ車フリーパス

Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

ストーリーやクエストで入手するだいじなものとしては珍しく、チャプターセレクトでプレイを重ねることで複数所持できるようになっています。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

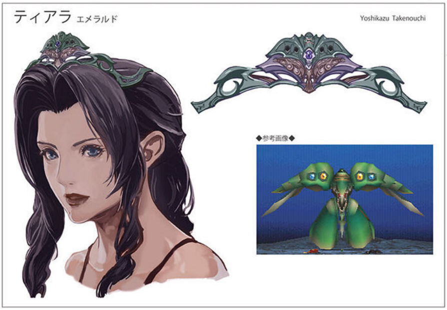
クエスト「チョコボを探せ」のなかでは、チョコボがギザールの野菜を食べるところをしっかり見せたかったのですが、開発が終盤で時間もなかったので、地面に置いて食べさせるという表現になりました。

Yoshikazu Takenouchi



▲ ギザールの野菜

▼ エメラルドの宝冠



Staff Comment

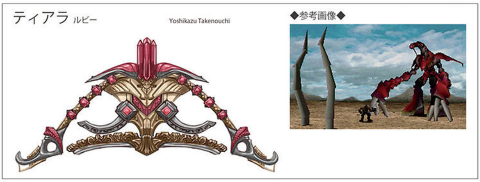
COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版のウェポンをモチーフにしたデザインで、最初のころは「エメラルドの"ティアラ"」といった名前にしていました。しかし、それだと最強のアクセサリのようにも見えてしまうので、漢字の名前に変更したんです。

▼ ダイヤの宝冠



▼ ルビーの宝冠



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

神羅ビルカードキーは、ID情報が更新されるたびにアイテム画面の説明文が変わっていく仕組みですが、その処理がうまくいかなくて大変でした。



▲ 神羅ビルカードキー



▲ 上級社員カードキー

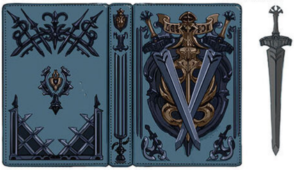


▲ 宝条研究室カードキー

スキルアップブック

クラウド指南書

Yoshikazu Takenouchi



▲剣技指南書

バレット指南書

Yoshikazu Takenouchi



▲射撃マニュアル

ティファ指南書

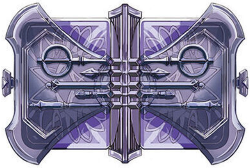
Yoshikazu Takenouchi



▲格闘術秘伝の書

エアリス指南書

Yoshikazu Takenouchi



▲星の神秘の書

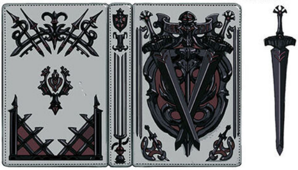
Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**佐藤雅則**

武器強化用の最大SPを上げるアイテムがこの世界に実在したら、いったいどんな形なんだろうかと悩みましたが、オリジナル版の究極リミット技を修得するアイテムが本だったことと、「武器スキルを解放する＝極意を学ぶ」みたいなイメージから、デザイン担当者と相談して現在の方向性になりました。

クラウドリミットブレイク

Yoshikazu Takenouchi



▲究極奥義の書『クライムハザード』

バレットリミットブレイク

Yoshikazu Takenouchi



▲究極奥義の書『カタストロフィ』

ティファリミットブレイク

Yoshikazu Takenouchi



▲究極奥義の書『ドルフィンブロウ』

エアリスリミットブレイク

Yoshikazu Takenouchi



▲究極奥義の書『星の守護』

各地の設置物

自動販売機&ベンチ



Staff Comment

レベルデザイナー：**髙見一夫**

螺旋トンネルの自動販売機の設定を考えたときに、あまり使われていない場所にあるのにほかの街のものと同じ見た目だと違和感がありました。そこで、世代が古いタイプにしたいと言った結果、旧型・新型の2パターンの自動販売機ができたんです。

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

旧型の自動販売機は、なつかしいと思えるようなデザインにしました。隣にあるベンチがお気に入りです。新型のほうは電子マネー対応。神羅社員は飲み放題かも？



ミュージックディスクが買える自動販売機

自動販売機&ベンチのマーク

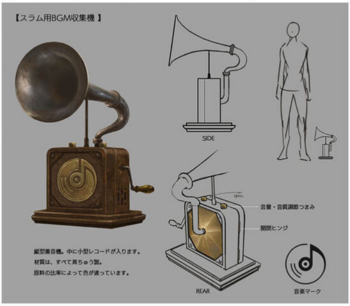


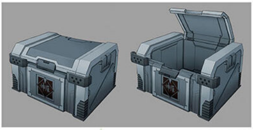
Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

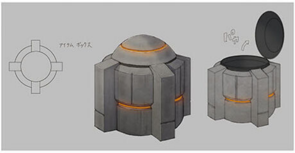
右上のマークはオリジナル版のセーブポイントをモチーフにしたもので、メーカーのロゴマークのようにうまくハマったと思います。

蓄音機





▲宝箱①



▲宝箱②

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

開発の途中まで、武器が入っている宝箱はほかの宝箱と光の色がちがうと知らなくて、見つけたときにバグだと思って報告してしまいました。

▼ジュークボックス



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

ジュークボックスらしさを残したまま本作独自の特徴を出しつつ、さらにバリエーションのちがいをカラーで表現できるように工夫しました。

その他の小物



▲ハイデッカーのタブレット

Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

デザインを考えるうえでは、こういった身近でシンプルなものが一番難しいですね。



Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

ビンのラベルには、オリジナル版が発売された年である「1997」という数字が記載されています。

▲セブンスヘブンの酒ビン

▼パラシュート



【パラシュート】

ジェシー「うん。
わたし、神羅の七六分室に忍び込むから
周辺の警備を引き付けて」

ジェシー「分室には、万が一に備えて――
例えば、壊滅的な事故が起こって
プレートから脱出する必要ができた時のために
パラシュートが常備されてるの。」

※七六分室＝七番街の六番街側にある神羅の事務所。
倉庫と事務所から成る。
魔晄炉の整備に関わる人々のための施設。
ジェシーパパの勤務先でもあった。

ジェシー「前略）ほら、パラシュートも二組」

ジェシーを後ろから抱えるようにして立っているビッグス。
ウェッジを抱えるようにして立っているクラウド。

優雅にスラムに降りていく二組のパラシュート（パラグライダー型）

パラシュートをぐるぐるとまとめると――

- 1つのパラシュートに2人で乗る
- パラグライダー型
- 使用後はぐるぐるとまとめる
- 神羅の所有物





※実機のダーツの的

◀ダーツの矢



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

「魔晄が人々の暮らしを支えるエネルギー資源である」という設定をどう表現しようかと考えて生まれたアイデアです。ミッドガルに住む人々の生活を感じていただけたでしょうか。

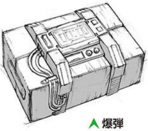


▲魔晄ボンベ

▼レスキュー隊のカバン



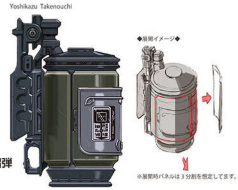




▲爆弾



▲爆弾のリモート起爆スイッチ



▶手榴弾



▲ハニーバッジ

▼ハニーガールの扇子



Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

女装中のクラウドの姿を隠すためにデザインしてもらった、大きな羽根の扇子です。当初は、女装のメイクが終わったあとに扇子を空中に投げる演出を考えていたのですが、「実物だと高額だから投げるなんてありえません」とダンサーのかたに怒られたので止めました。

蜜蜂の館のメイク道具



化粧品ブランドのマーク

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

蜜蜂の館でのクラウドの女装シーンは、本作における見せ場のひとつだったので、小物の細部まで作りこまれています。

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

メイク道具は蜜蜂の館独自のブランドのものです。美に対するこだわりが感じられますね。

Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

CHAPTER 9でレズリーがクラウドたちの服と装備品を包んでいた風呂敷です。柄として描かれた模様は、エアリスの花がモチーフになっています。

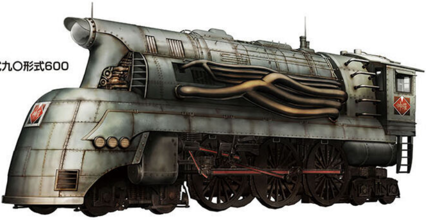
風呂敷包み





乗り物

➤ムカ百式九〇形式600

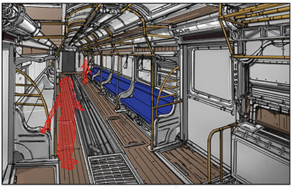


Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

オリジナル版のデザインを踏襲した機関車です。強烈な個性と存在感を放っていますね。

▼客車内部



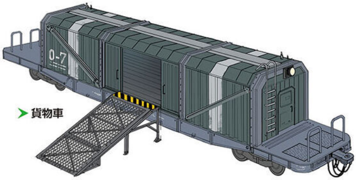


▲客車

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

本作の制作が発表されたときのトレーラー映像では、列車内が日本の通勤ラッシュ並みに混み合っていたので、それをゲーム中でどこまで再現しようか頭を悩ませた記憶があります。



➤貨物車

▼貨物車内部

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版でも本作でも、扉が開くときの音の処理に苦労した、思い出の列車です。





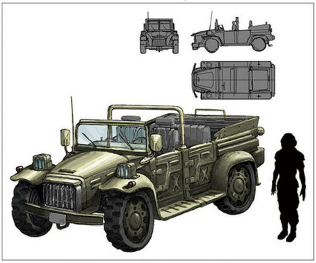
ホカ百式七〇形式5884

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

開発中は、CHAPTER 2で車体が表示されずに兵士だけがすわった姿勢で登場することがたまにあり、八番街のおもしろシーンのひとつとなっていました。

神羅軍用自動車



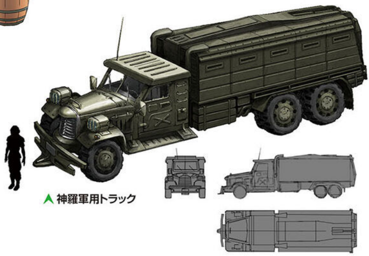
チョコボ車



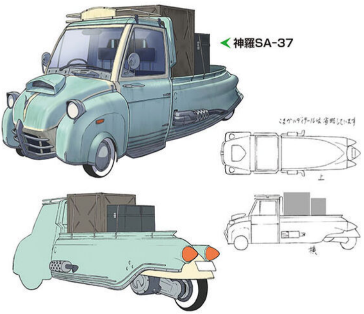
Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**大地雅俊**

CHAPTER 9には、クラウドがチョコボ車のうしろに飛び乗ってティファと話すシーンがあります。そのシーンのために、足をかける場所や手でつかむところなどが必要だったので、3Dモデルを作るときはイラストに描かれていない部分をいろいろ工夫してもらいました。



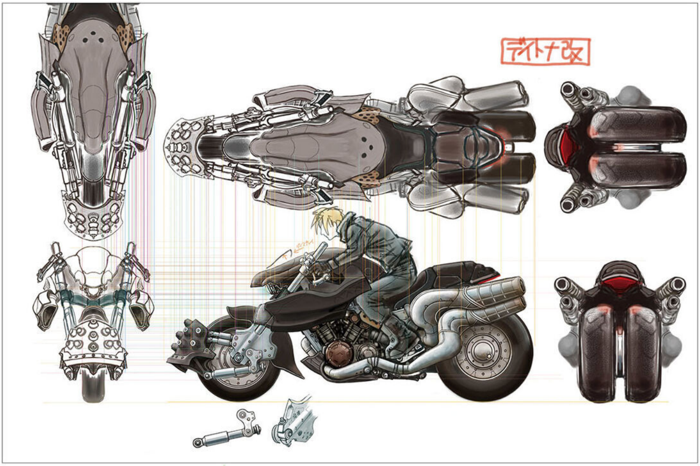
神羅軍用トラック



神羅SA-37

神羅軍用トラックのミニガン





▲ハーディ=デイトナ

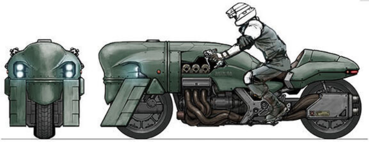
Staff Comment

レベルデザイナー：**島本絵里奈**

CHAPTER 18のハイウェイ終端で駐車しているときは、下部にあるスタンドを下ろしています。



▲神羅軍用バイク（高速機動隊タイプ）



▲神羅軍用バイク（エリート兵タイプ）

▼Motonox Gust（ミニバイク）



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

七番街スラムで整備されていたバイクは、CHAPTER 4でビッグスとウェッジに貸したあと、返ってきたのだろうか……。

▼小型ヘリ





Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

神羅の兵器や警備兵の装備品と同じく、このヘリも神羅ビル60階のメモリアルフロアに展示されています。ちょっとだけ、ほかのものよりわかりにくい位置にありますが……。

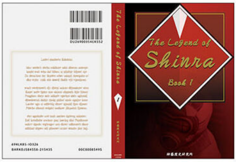
神羅軍用ヘリ





レスキューヘリ

書籍&雑誌



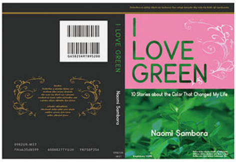
『The Legend of Shinra』



『スタンプからの招待状』



『魔晄とは何か』



『I LOVE GREEN』

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

【魔晄とは何か】「ガスト・ファレミス」という名前は、次回作以降で変更を検討していたのですが、この本で名前が出たので変えられなくなりました。

エンヴァイロメントアートワーク：**菅原瑞士**

【The Legend of Shinra】神羅の歴史をつづった本。読んでみたい。
【魔晄とは何か】科学知識を一般向けにわかりやすく説明した、学術シリーズの一冊。
【I LOVE GREEN】自然への憧憬がオシャレな筆致で書かれているエッセイ集。
【スタンプからの招待状】本の著者は忠犬スタンプのファンクラブ。そんなものがあったんですね。

『BUSINESS MAGAZINE』



『C-SENSE』



『Cutting Edge Photography』



『ENTERTAINMENT IN FOCUS』



Staff Comment

エンヴァイロメントアートワーク：菅原瑞士

【BUSINESS MAGAZINE】プレジデント神羅がインタビューで何を語っているのか、中身が気になりますね。
【Cutting Edge Photography】イヌやネコをアップで紹介したくて作りました。
【C-SENSE】あこがれの「ミッドガール」になろう！
【ENTERTAINMENT IN FOCUS】これは表紙の文字のレイアウトが気に入っています。

Enemy Illustration

エネミーイラスト

ノーマル敵



➤ 警備兵



➤ 警備兵の手榴弾

Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

警備兵は、開発の初期にノーマル敵とのバトルの基礎を作った功労者です。一時期は、コミカルに尻モチをついたりしていましたね。

COディレクター：**鳥山 求**

警備兵は似たような状況で現れるので、セリフが「侵入者め」「止まれ」だけにならないように、バリエーションを考えて個性を出すのに苦労しました。彼らひとりひとりにも、守るべき暮らしや果たすべき任務があることを感じてもらえるとうれしいです。

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

開発初期のデザイン案です。警備兵と見わけがつきにくかったので、のちにカラーリングが変更されました。

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版にも登場したエネミーですが、「擲弾兵」という漢字が読みづらかったため、開発中に別の名前に変更しました。しかし、オリジナル版のファンのスタッフたちから反対され、もとの名前にもどすことに。ミリタリー系にくわしい人たちに人気があるエネミーのようです。

➤ 擲弾兵【初期案】



Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

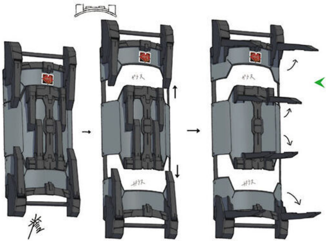
アクションゲームが苦手な私が最初につまずいた敵でした。開発当初は、魔法での攻撃も正面からだと盾で防がれていた気がします。



▶鎮圧兵



▶鎮圧兵のスタンロッド



◀上級鎮圧兵の盾

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

デザイン画に描かれた開閉ギミックはゲーム中でも再現しているのですが、あまりしっかりと見られるシチュエーションがないので少々申し訳ない気持ちです。興味があるかたは「ENEMY REPORT」でご確認ください。

▼部隊長ゴンガの盾



▼重火兵の火炎放射器



Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

「いつもの銃を持った兵士とはちがう攻撃をしますよ！」ということが少しでもわかりやすくなればと思い、ハデな色にしています。

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

デザインを発注する前に、エネルギー源のタンクをどのような形状でどこに配置するか、いろいろとディスカッションをした思い出があります。武器に直接セットするカートリッジ型という案もありましたが、最終的にはタンクを背負わせ、背面から攻撃を当てることでそのタンクを破壊できるようにして、攻略の遊びにつなげました。

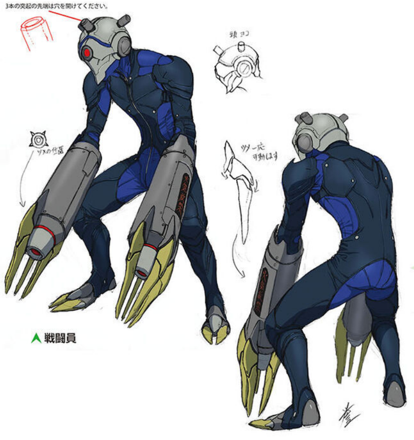


▲神羅兵のカラーリング案

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

擲弾兵と上級擲弾兵は、ほかの兵士との差を出すためにかなりカラフルな迷彩にしました。「迷彩なのに目立たせる」という矛盾したデザインですが、これは必要な矛盾なんです。



▲戦闘員

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

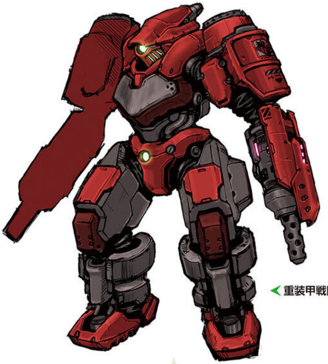
オリジナル版にも登場したエネミーで、1990年代の日本感が強いデザインです。2000年代に見るとダサい印象ですが、2020年現在だと逆にセンスを感じられるデザインになっていると思います。

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

オリジナル版のときからあった「火気厳禁」を攻略要素に組みこむため、バトルの企画担当者たちがアイデアを出し合いました。

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

腕に「火気厳禁」と書かれているとおり、バースト中に炎属性の魔法を受けると腕の武器が爆発するという、おもしろ系のエネミーとなっています。



重装甲戦闘員

強化戦闘員



Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

装甲のなかには強化戦闘員が入っているのですが、最初は装甲があるときとないときで骨格がちがっていたので、どうやって入っているのかとスタッフ間で小さな論争が起きました。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

戦闘員タイプのエネミーは、いわゆる特撮物の戦闘員っぽい雰囲気でセリフを作成しました。そのため「シュー」などの擬音系が多いのですが、強化戦闘員は実験によってさらなる強化がほどこされているので、人間的なセリフはとくに少なくなっています。

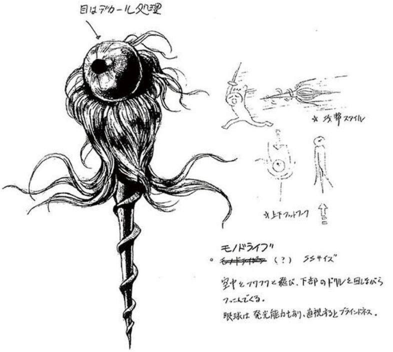
空中兵





ソルジャー3rd

モノドライブ【オリジナル版『FFⅦ』での設定画】

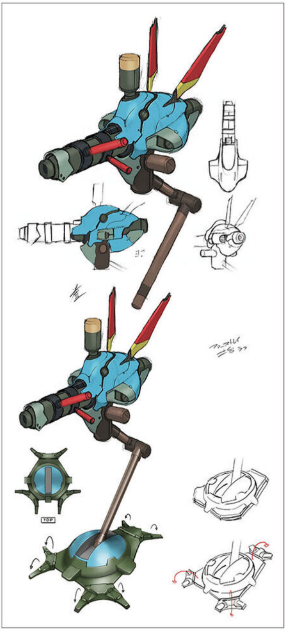


Staff Comment

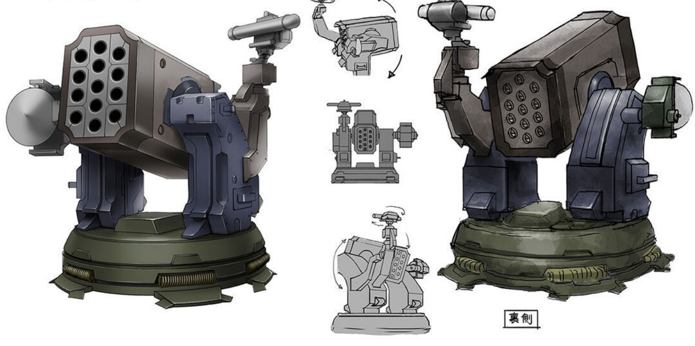
モンスターアーティスト：**中村博之**

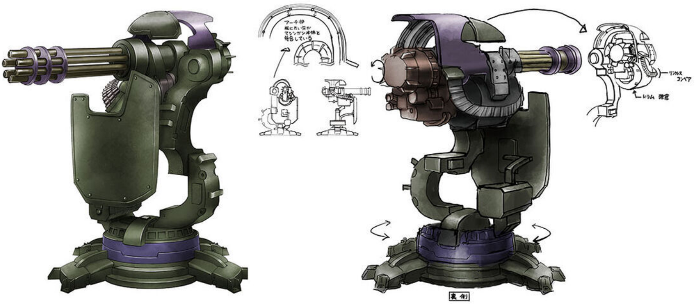
オリジナル版ならではの、現在ではなかなか出てこないデザインですね。ハードのスペックが上がったら、毛のなめらかさなどの表現力がアップして、より良くなると思います。

ファーストレイ



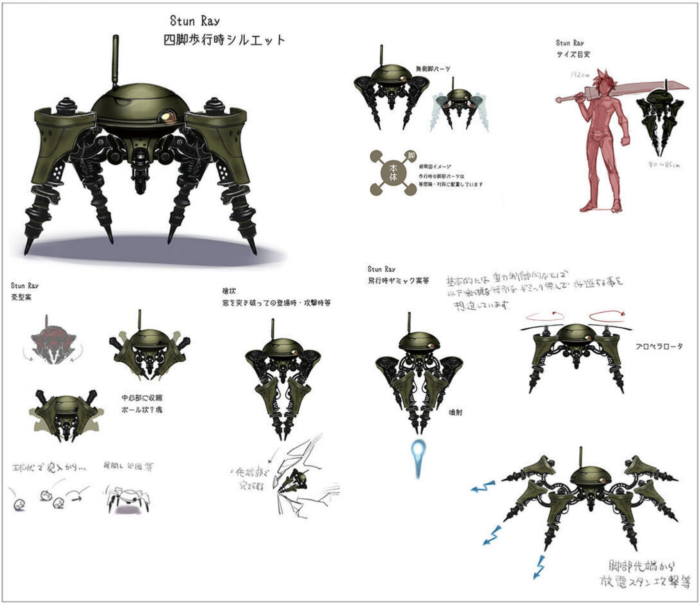
ミサイルランチャー



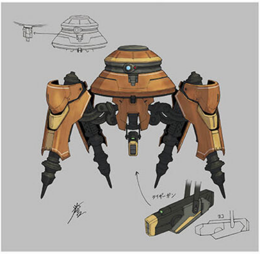


▲プロトマシンガン

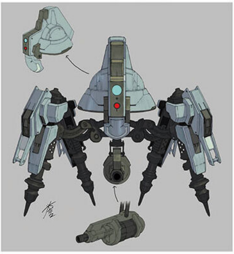
▼スタンレイ



スタンテイザー



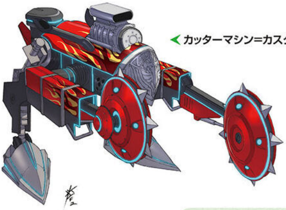
グレネードソーサー



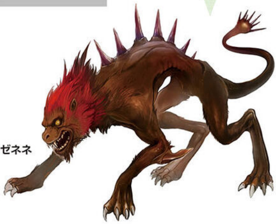
Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：
山地裕之

デザイン画を見て「イヌっぽい動きかな～」と思ってモーションを作っていたのですが、「サルで！」との要望を受け、華麗な変身をとげました。



カッターマシン=カスタム



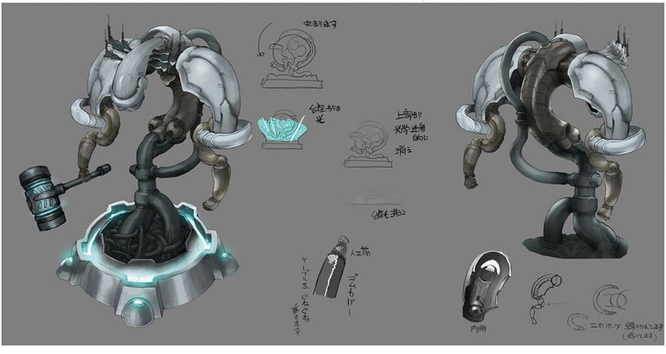
ゼネネ

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

3D空間を敵や味方が移動する本作のバトルにおいて、オリジナル版で土台に固定されていたデジョンハンマをどのように戦わせるかは、難しい問題でした。いろいろ考えて思いついたのが、オリジナル版の「たまに床下に消える行動」をもとにした、「土台のなかに入って別の土台へワープする」という行動です。土台が大きいとクラウドたちの行動の邪魔になるので、変形ロボットのオモチャのように身体を折りたたんで穴に入れることで、土台のサイズをできるだけ小さくしています。

デジョンハンマ





▲あやしげな男&コルネオの部下

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

ドーピングや命乞いからのだまし討ちといった卑怯な手段を使ってくるぶん、バトル用のセリフが多いエネミーです。ゆっくり戦って、さまざまなセリフを聞いてみてください。

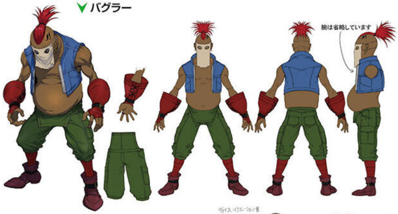
バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

『はがいじめ』のモーションをキャプチャーするときに、男同士で抱き合って照れたという思い出があります。

▼あやしげな男&コルネオの部下の武器



バグラー





バグラーの武器



Staff Comment

COディレクター：鳥山 求

オリジナル版での名前は「ヴァイス」でしたが、『ダージュ オブ ケルベロス -FFⅦ-』に登場する最強のボスキャラクターと名前がかぶっていたので、「バグラー」に変更しました。そのままだったら、スラムのチンピラが最強の名前になってしまいますからね。右下のやせ細った身体のバグラーは、スラムでの貧しい暮らしぶりが表現されていて、お気に入りのデザインです。

Staff Comment

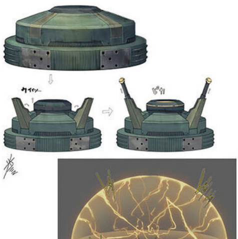
バトルアニメーションディレクター：山地裕之

『リフトアップスラム』と『ネックハンギングツリー』という2種類の大技を使う、モーション的には豪華なエネミーです。でも、ヒザを痛めているので足が遅いんですよね。走って逃げるクラウドたちをつかまえられません。

シナリオコーディネーター：大石真奈未

地下闘技場の控え室にも置かれていたコルネオドリンクの愛飲者です。効能のほどは……？

バグラーのしびれ罠



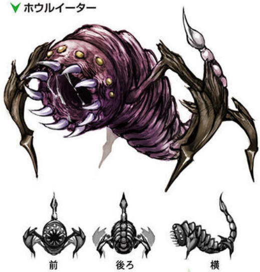


ジャイアントバグラー

ウェアラット



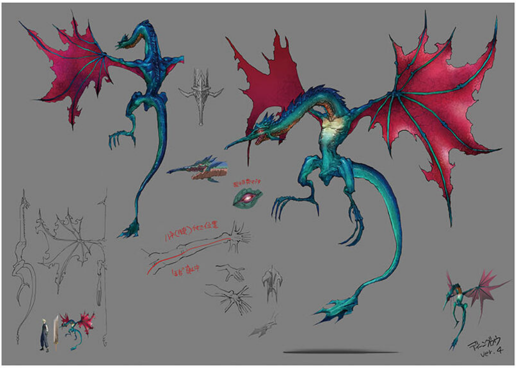
ホウルイーター



Staff Comment

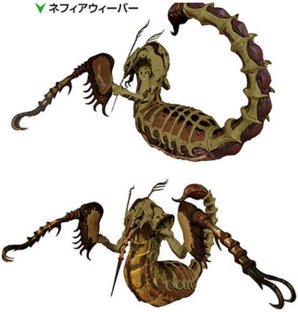
バトルアニメーションディレクター：
山地裕之

うねうねシャカシャカした動きが気に入っています。本作の開発中、最初に壁をのぼったエネミーじゃないかな。

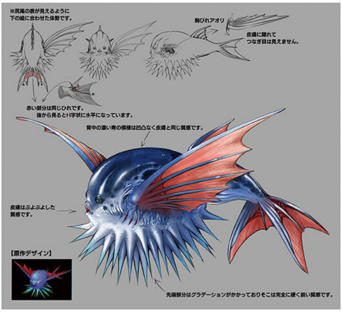


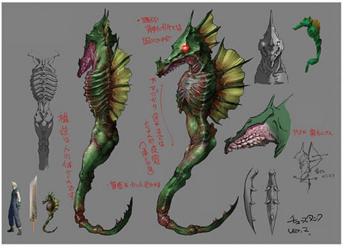
ディーングロウ

ネフィアウィーバー



プアゾキュート





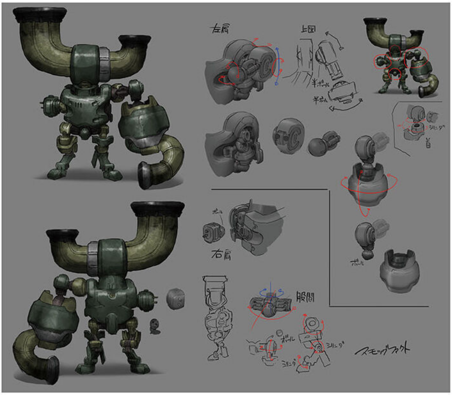
Staff Comment

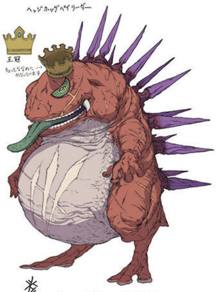
モンスターアーティスト：**中村博之**

ワニやトカゲではなく、ユーモラスな外見のタツノオトシゴがもとになっているのがいいですね。ブアゾキュートと同じく陸上浮遊型ですが、こういったデザインはゲームの表現がリアルになるにつれて絶滅していくものなので、保護すべきかと思います。

チュースタンク

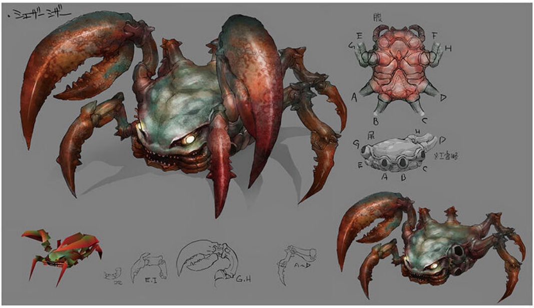
スモッグファクト





ヘッジホッグキング

シェザーシザー





▲サハギンプリンス

▼サハギンの武器(槍型のモリ)



Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：
小川 浩

サハギンの武器は2種類あって、最初はCHAPTER 10で出現する弱いサハギンが「三つ叉のモリ」を、CHAPTER 14で出現する強いサハギンが「槍型のモリ」を使っていました。しかし、「三つ叉のモリのほうが見た目が強そう」という意見を受けて、弱いサハギンに槍型のモリを持たせるように変更したんです。



▶ゴースト

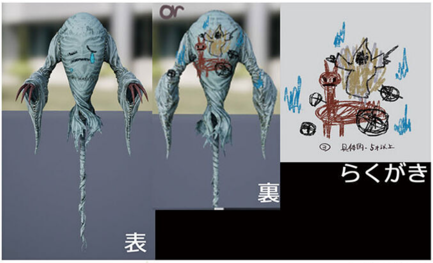
Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

オリジナル版のゴーストに、胴体に浮き出た肋骨のアレンジを加えました。



◀ファントム



▲少年のゴースト

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**杉山麻美**

背中側にある絵は「子どもが描いた落書き」らしさを出すために、ペンをにぎりしめて描きました。線の制御ができなかったことで馬が正面を向いてしまいましたが、そのおかげか少し怖い印象が出たなぁと感じています。

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

背中の絵は、列車墓場のゴーストを支配するボスのエリゴルなんですよね。

▶ クリプシェイ

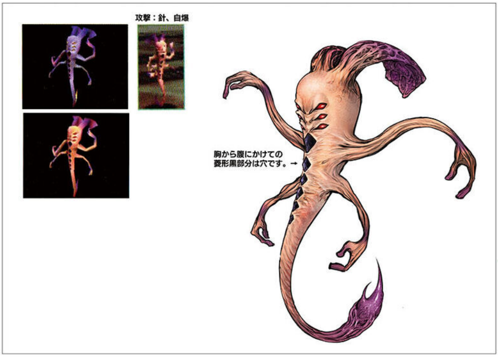


Staff Comment

シナリオコーディネーター：**大石真奈未**

怖い見た目を活かして、列車墓場の演出では彼らに活躍してもらいましたが、実際に夜道でこんな生物に出会ったら、トラウマになりそうですよね……。

◀ ヴァギドポリス



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

明るいところだとわかりにくいですが、ヴァギドポリスたちは深海にいるイカのように発光させています。

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版の当時から、朝鮮ニンジンをイメージさせる妙な形をしていましたね。

▼ アプスベビー



◀ どろぼうアプス



Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

デザインを最初に見たときは「怖ッ……」と思いましたが、モーションが作られて、チョコチョコと走りまわったり、ものを拾って振りまわしたりする姿を見るうちに、「かわいいなコイツ」と印象が大きく変わったのをよく覚えています。

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

バーベルを頭上に持ち上げて投げるアクションがあったために、ツノを伸ばすなどのシルエット変更ができないうえ、暗い地下下水道で現れることから色味の調整も難しく、アプスベビーとの差別化がなかなか大変でした。

ボス敵

Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

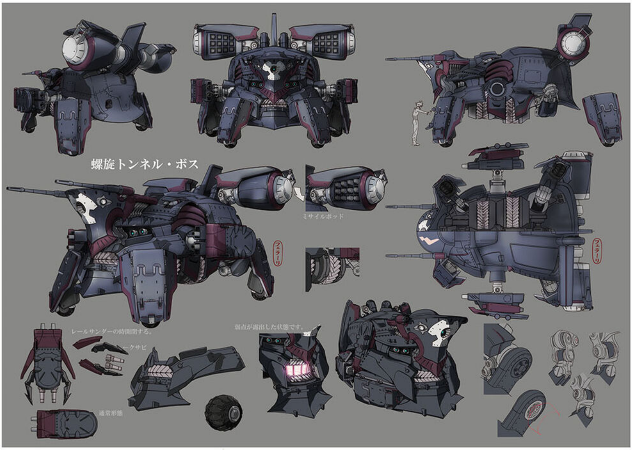
最初は見た目に関する情報がなくて苦戦しましたが、野村（野村哲也氏）が描いたスケッチと、「『ニーア レプリカント／ゲシュタルト』のマモノっぽい粒子のエフェクトで」というアドバイスをもとに、このデザインが完成しました。

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

CHAPTER 4の七番街スラムなどのフィーラーが大量に現れる場面は、印象的な絵面になるように、モーションデザイナーとこまかく相談して作成しました。とくにフィーラーが洪水のごとく押し寄せてくるシーンは、移動ルートを1体ずつ調整したり、近くにあるオブジェクトの揺れるモーションを手作業で設定したりと、さまざまな工夫を凝らしています。



◀ フィーラー（未知なる魔物&虚無なる魔物）



▲ ダストドーザー

Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

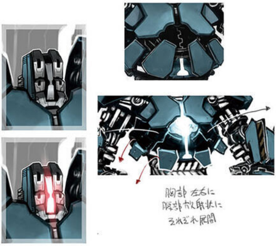
かわいい昆虫っぽいメカにしようと思ってデザインしました。全体のシルエットは、ゴリラのガイコツをベースにしています。

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

このボス敵の特徴である顔に見える部分は、初期デザイン案だともっと生物っぽい顔の形をしていました。ただ、旧型の兵器という設定があることと、最初のボス敵のガードスコーピオンと生物ベースの点がかぶってしまうことから、現状の無骨な機械のデザインになったんです。

エアバスター









Staff Comment

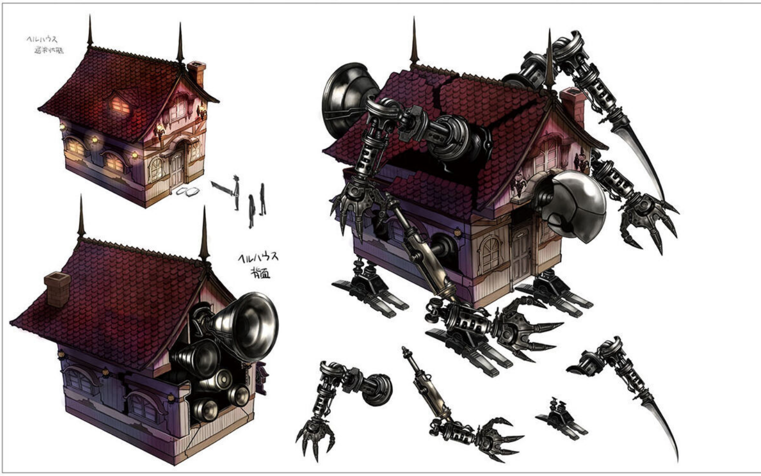
リードバトルデザイナー：城市智孝

第3段階から空を飛ぶのは、野村（野村哲也氏）のアイデアでした。それを聞いて、「ホバーからスラスターに変形させよう」とか「オールレンジの攻撃が必要だろう」とか、便乗していろいろ盛りこんでみました。ちなみに、バトル中にハイデッカーがホログラムで投影される演出は、北瀬（北瀬佳範氏）の発案によるものです。

リードバトルデザイナー：坂根康介

背中の機銃は、本体とは別に独立して動きます。最初、下側の機銃は縦方向にしか動かなかったり、上側の機銃は水平までしか倒れなかったりして、可動域を広げるためにデザインの修正が必要でした。バトルでの攻撃手段として成立する段階に行くまでが大変でしたね。

ヘルハウス



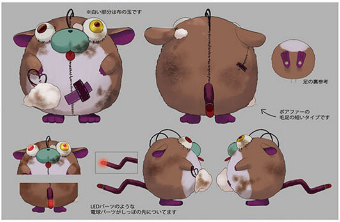
Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

足元で爆発したときにプレイヤーがイラッとする顔にしようと思ってデザインしました。闘技場のおみやげ屋で帽子をかぶせて飾られたりして、別の用途にも使ってもらえたのがうれしかったです。

ボスバトルデザイナー：堀江一夫

「ほつれたぬいぐるみのような外見で」というリクエストから、愛らしさと憎たらしさが両立したデザインを作成してもらいました。試合後におみやげ屋で買えるようになるのは、シナリオ班がおもしろがって書いた「こちらのぬいぐるみは闘技場受付のショップにてお求めいただけます」という実況のセリフに、レベル班とバトル班が乗っかった結果です。



▲ヘルハウスのぬいぐるみ爆弾（ムームーちゃん）

Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

地面に落ちていることがわかりやすい見た目にしたいと考え、さまざまな色や模様の布で構成しています。

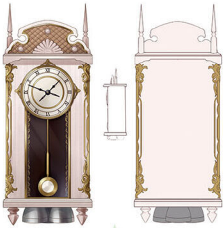
ボスバトルデザイナー：堀江一夫

2種類のぬいぐるみ爆弾は、いつの間にか「ムームーちゃん」「ヘモヘモくん」という名前がついていて驚きました……。



▲ヘルハウスのぬいぐるみ爆弾（ヘモヘモくん）

▼ヘルハウスの時計型ミサイル



Staff Comment

キャラクターアートワーク：杉山麻美

「一見すると何でもない、家のなかにあるものが飛んできている感じで」とのオーダーを受け、いろんな家具を見てまわった結果、ちょうど良さそうなものが壁掛け時計でした。



Staff Comment

モンスターアーティスト：中村博之

屋根に塗ってある赤いペンキがたれて、壁の上のほうが赤く染まっているところを、こだわって表現しました。

ボスバトルデザイナー：堀江一夫

家から突き出る腕や脚は、オリジナル版よりもかなりメカ寄りのデザインです。「大マジメにアホなことをやる」という方針のもと、正面のドアを自分で開けるなどのユニークなモーションを作成してもらいました。

カットシーンディレクター：三宅秀和

変形するギミックは、制作コストが高いわりに結果がともなわないことが多くて敬遠されがちなのですが、この敵はほぼ完全変形。またお見せする機会があるといいなと思っています。



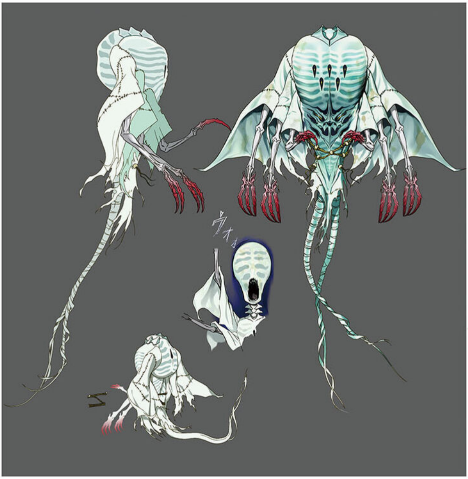
アプス

Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

『下水津波』をはじめとする水を使う技は、最初は壁や床をなぐって物理的に水を動かす設定でした。しかし、拳で攻撃するほかの技と動きを差別化しにくく、さらに別の場所でも使える仕組みにしたいとの要望もあり、現状の「ツノの力で水をあやつる」という設定に落ち着いたんです。

グロウガイスト



Staff Comment

キャラクターアートワーク：米澤由貴

グロウガイストのデザインは、ゴーストをもとに別のスタッフが作成したのですが、第1形態は一番上にある骨が王冠っぽく見えて、第2形態でそこに頭がついて完全体のように変化するのを見て、ゴーストに加えた肋骨のアイデアがこんなふうに発展するのかと、発想のすごさに驚きました。

リードバトルデザイナー：城市智孝

列車墓場の中ボスにあたるエネミーなので、「ノーマル敵のゴーストの強化版でありつつも、とにかくインパクト重視で！」とオーダーしました。『鬼火』を使うときなどの頭部がせり上がるギミックは、フェラーリ(ロベルト・フェラーリ氏)の発案です。



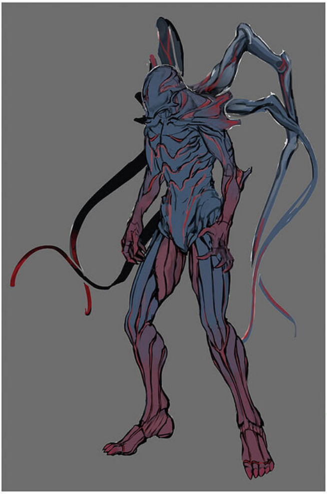
▲エリゴル

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

チャリオット（古代の戦闘用馬車）のような見た目ですが、馬の下半身が車輪部分になっており、地上にいるときもわずかに浮いています。少し特殊な構造をしているため、攻撃を含めて「どう動かすか」が課題となったエネミーでした。

▼アノニマス



Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

もともとはアノニマスのみをデザインしてもらったのですが、バトルの都合で小型のネムレスを追加したところ、いつの間にか神羅ビルにもネムレスが生息していました。きっと1匹見つけたら100匹はいるのでしょう……。

▼エリゴルの武器

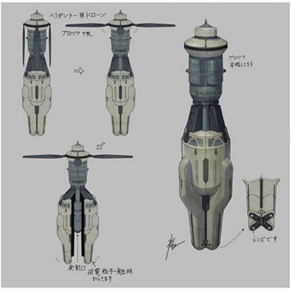


Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

開発の途中でエリゴルがボス敵に格上げされたため、左右への攻撃手段を追加しつつ、より強く見えるようにしたいと考え、武器を持たせることにしました。ランスや薙刀だとチャリオット兵っぽくなってしまうので、打撃にも使える戦闘用の杖にしています。

ヘリガンナーが射出するドローン



Staff Comment

カットシーンディレクター：三宅秀和

バトル中はドローンが上空から放つレーザーの光しか見えず、ドローン自体はカットシーンにしか登場しません。プレイヤーがドローンを目にするのは一瞬だけなのですが、そこで違和感を与えてしまわないよう、ていねいにデザインされています。

リードバトルデザイナー：城市智孝

ヘリガンナーの出現場所や戦うパーティメンバーがオリジナル版から変わったことを受け、新規に追加したギミックです。ちなみに初期の企画時には、バトルの最後に大量のヘリガンナーの増援が襲来し、神羅の軍事力に絶句させられたクラウドたちが弾雨をかいくぐって命からがら神羅ビルに到着する……という案を出しましたが、浜口(浜口直樹氏：COディレクター)の猛反対により却下されました。

サンプル：H0512



Staff Comment

キャラクターアートワーク：米澤由貴

ゲームクリエイターとして、はじめてデザインを担当させていただいたボス敵です。とてもカッコいい3Dモデルやモーションを作ってもらえて、感動しました……！

リードバトルデザイナー：坂根康介

いろいろな生物の要素を入れた情報量の多いデザインで、そのぶん想像の受け口が広かったですね。右肩の口からH0512-OPTを吐き出す演出も、このデザインが完成したあとに出てきたアイデアです。

H0512-OPT



Staff Comment

キャラクターアートワーク：米澤由貴

オリジナル版のものをベースに、昆虫のサナギや幼虫のようなイメージでアレンジを加えました。

リードバトルデザイナー：坂根康介

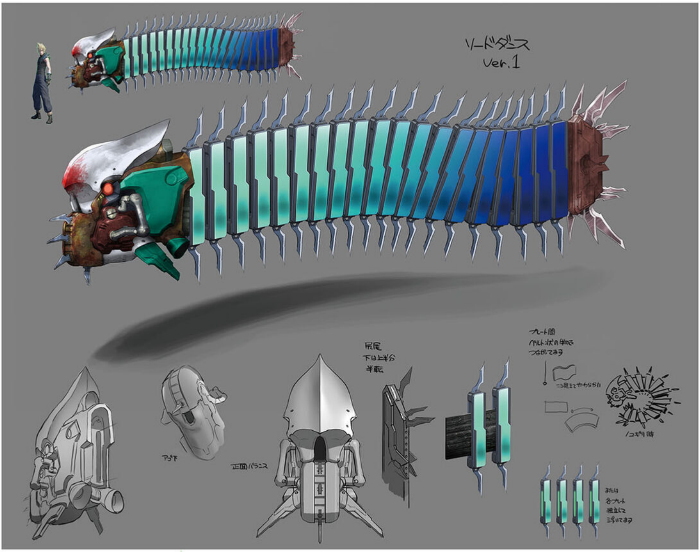
最初は1種類のデザインですませる予定でしたが、サンプル：H0512から産み落とされたり、魔晄の力で変質化したりと設定が増えていき、結果的に3種類になってしまいました。

カットシーンディレクター：三宅秀和

サンプル：H0512の右肩の口からワラワラと吐き出されるシーンをはじめて見た瞬間、「期待したほどの迫力ではない。数を増やすか？」と考えましたが、ほかの人はそこを期待していないだろうと思って踏みとどまりました。

ブレインポッド





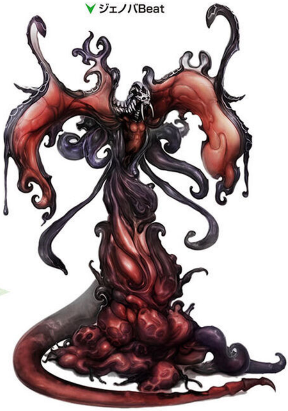
ソードダンス

Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

レッドXIIIが最後にかみついた理由は、魚のいい匂いがしたからというウワサがあったりなかったり？

ジェノバBeat



Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

「人間の胴体の首にガイコツがついていて、下半身は巨大な臓器のよう」という、ジェノバの醜悪さを表したデザインですが、これをフォトリアル（実写のような絵）で表現するとNGになってしまいます。そのため、3Dモデルではいくつかの部分を調整しました。

ボスバトルデザイナー：**堀江一夫**

地面に固定され、さらに攻撃に使えそうな身体の部位が少ないという、なかなかアクションプランナー泣かせの外見ですね。地面に生えた触手からレーザーが飛び交うところなどで、不気味さを感じていただけたら幸いです。

ダークネイション



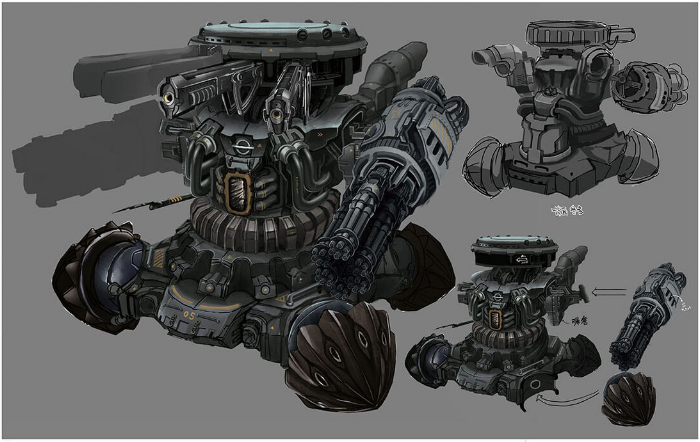
Staff Comment

キャラクターアートワーク：**米澤由貴**

触手にチェーンをつなげたことで、「ダークネイション専用」という感じの首輪がデザインできたと思います。

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

攻撃的で荒々しいながらも、主人であるルーファウスに忠実な雰囲気が伝わるように、行動パターンや動作を決めていきました。主人とのリンクが切れたら弱気になるところや、主人の体勢が整うまで近くでおすわりして待つところなど、かわいらしく思えるような一面も入れています。



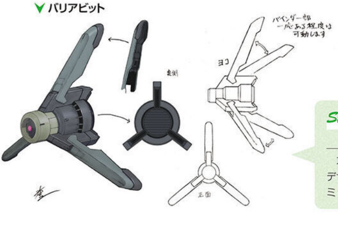
ハンドレッドガンナー

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

右のアームを大口径の砲身に変えたり、火炎レーザーやホーミングレーザーを撃てるギミックを追加したり……名前負けしないように、オリジナル版よりもいろいろ武装を増やしました。ちなみに、頭部の銃器は本作だと副砲となっていますが、オリジナル版ではこれが主砲だったりします。

バリアビット



Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

攻撃をせずハンドレッドガンナーにバリアを張るだけの機械なので、デザイン発注の内容も非常にシンプルでしたが、ウィングが開閉するギミックがつくなど、カッコよく仕上げてもらえました。

Staff Comment

COディレクター：**鳥山 求**

オリジナル版でミッドガル脱出時のボス敵だったモーターボールは、本作では『バイクゲーム』のラスボスとして登場させました。最初のころは、ゲームの難易度が『バイクゲーム』に影響していなくて、メチャクチャ強くて勝てなかったですね。エンディングにたどり着けなくて困りました。



▲モーターボール

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

もともとはクエスト用として考えていたもので、「神羅メカの裏ボスと戦いたい！　せっかくなら原作に登場したメカで、できれば男のロマンを感じる試作機を……！」と妄想した結果、このエネミーが生まれました。デザイナーとバトル班に印象深いボス敵に仕上げてもらえて、感無量です。

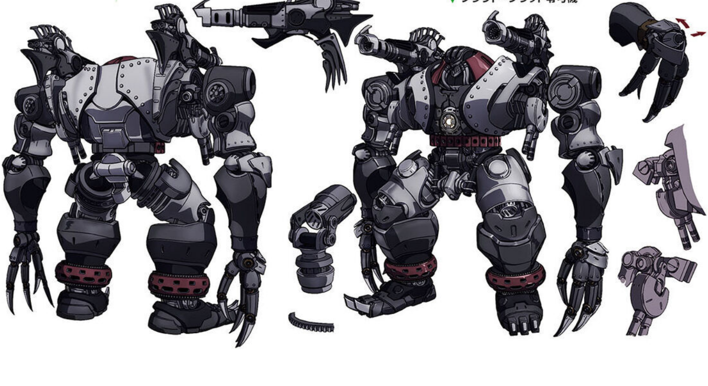
エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

オリジナル版に登場した神羅の最強兵器プラウド・クラッドのプロトタイプ的な存在です。プラウド・クラッドの原点としてふさわしいイメージを探ってフェラーリ(ロベルト・フェラーリ氏)と相談し、すばらしいデザインにしてもらいました。モーションについても、オリジナル版で攻撃の動作を"土下座キャノン"などと言われたことがあったので、「とにかくカッコよく！」とお願いした結果、とても威厳のある動きとなって感謝しています。

▼モーターボールのブレード



▼プラウド・クラッド零号機



▼フィーラー=プラエコ



Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

通常のフィーラーのような粒子の身体だとデザインもシルエットもふわっとしてしまうため、「運命回帰の力が強いほど粒子密度が高い」という設定で身体の中心となる核を形成し、そこから重厚感や威圧感のあるシルエットを目指しました。最初はサイズの計算をメチャクチャまちがえて、全高3500mで発注してしまいましたが、最終的には550mくらいになっています。

カットシーンディレクター：三宅秀和

プラエコが登場するカットシーンは、作成の難易度が最高ランクでした。巨大な手から無数のガレキが飛んでくる場面が、とくに苦労しましたね。



▲フィーラー=プラエコの内部構造

Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

開発最初期の「プラエコがダメージを受けると外殻がくずれて内部が露出していく」という設定のために作った、内部構造のアイデアです。身体を覆う外殻の下に、凝固した粒子結晶が神経節のように広がっているイメージで、いろいろな生物のX線写真をもとに構成しました。

Staff Comment

キャラクターデザイン：ロベルト・フェラーリ

ロッソ、ヴェルデ、ジャッロは、闇のなかから姿を現すイメージで下半身を暗くデザインしました。ゲーム中では、データ量の関係でスカートのような姿になったことが、少し残念に思っています。

リードバトルデザイナー：城市智孝

右手ではなく左手が剣なのが、ひそかなこだわりポイントです。必殺技の『妖刀乱舞』は、『クライシス コア -FFⅦ-』のリミット技『連続斬』をもとに、勢いと禍々しさを加えてアレンジしてもらいました。ちなみにロッソたち3体は、パッと見での変化をつけるために、発光する場所と光の形状を少しずつ変えています。光の形はそれぞれの攻撃手段と関連していて、ロッソは斬り裂く十字、ヴェルデは衝撃のV字、ジャッロは弾痕の円形がモチーフとなっているんですよ。

カットシーンディレクター：三宅秀和

ロッソたち3体のフィーラーには元ネタとなったキャラクターがいて、彼らのイメージを踏襲し、攻撃的な性格という設定で演出しています。



▲フィーラー＝ロッソ

▼フィーラー＝ヴェルデ





⬆フィーラー＝ヴェルデが『バッククラッシャー』でティファの背後にまわりこむときに、カメラが横からの視点になり、『FFⅦ アドベントチルドレン』におけるティファとロッズの戦いを思わせるアングルになる。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

プラエコとの最終戦でティファを操作しているときに、ヴェルデがティファに『バッククラッシャー』を仕掛けると、1回目のみ専用のカメラアングルになる演出をこっそり仕込みました。ただ、こっそりすぎて、ほとんど気づかれませんでした……。

▼フィーラー＝ジャッロ



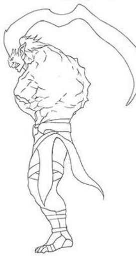
Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

腕の銃身が開くギミックは、個人的な好みで盛りこんでもらいました。銃身の内部の結晶が刃状になっていますが、これは「銃身を切り離して刃を使う高速戦闘モードに移行する」という初期アイデアの名残です。







▲イフリート

Staff Comment

モンスターアーティスト：**中村博之**

ゲーム中の3Dモデルは、身体の表面に見える溶岩をこのデザイン画よりも増やしています。さらに、溶岩が身体の内部で流れている表現を、テクスチャーアニメで作成しました。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

イフリートをはじめとする召喚獣の必殺技は、当初は召喚された直後に使う想定でしたが、バトルのテンポを優先して仕様が変更され、去りぎわに使うようになりました。必殺技の演出は「迫力を出しつつプレイの邪魔をしない」がコンセプトで、展開の早さやクイックなカメラの動きによって、テンポを良くしています。

▼チョコボ





Staff Comment

キャラクターデザイン：**ロベルト・フェラーリ**

オーソドックスなチョコボをイメージしました。優しい目が特徴です。ベタ塗りで羽毛を描くのが大変でした。

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

六番街スラムなどにいるチョコボとちがって、召喚獣のチョコボは全体的に身体のパーツを大きくして、オレンジ色も強めになっています。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

チョコボ＆モーグリの必殺技では、チョコボの群れが突進して敵を攻撃します。群れは全部で15匹以上いるのですが、そのままだと多すぎて渋滞したので、画面に映る数をカットごとに増減させて調整しました。



◀ モーグリ

Staff Comment

メインキャラクターモデラー：**鈴木 大**

コアラみたいなデザインの、いままでに見たことのないモーグリでしたね。鼻の質感は、動物っぽくしたら怖かったので、桃のイメージにしました。

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

モーグリの登場シーンを増やしたくて、デブチョコボの必殺技に友情出演していただきました。

▶ モーグリの爆弾



Staff Comment

バトルアニメーションディレクター：**山地裕之**

モーグリが『モグバクダン』で飛ばす爆弾ですが、短い腕ではどうやっても持てなくて、魔法の力で宙に浮かせました。ちなみに、お腹のあたりから取り出しています。

▼ カーバンクル

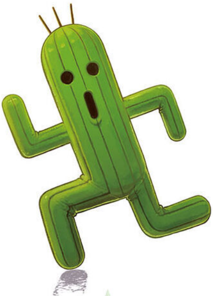


Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**佐藤雅則**

小さくてかわいらしい雰囲気なので、それをいかに感じられるようにするかという点に気を配りつつ、バトルのアクションを作成しました。回復用の技は離れていても使えますが、クラウドたちをすぐそばで見守るような印象にしたくて、できるだけ画面内に映る位置で待機するように作っています。

▼ サボテンダー



Staff Comment

キャラクターアーティスト：**金子陽子**

はじめは激戦を生き抜いてきたようなワイルドなカラーリングにしましたが、エネミーではなく召喚獣ということで、ういういしい(?)おなじみのサボテンダーになりました。

Staff Comment

バトルシステムデザイナー：**佐藤雅則**

攻撃魔法を使いわけて戦うという方向性は決まっていましたが、ヒナ鳥のようなデザインになったため、かわいらしい外見に合うようにバトル中の行動を調整しました。小さな翼で一生懸命はばたいて親(クラウドたち)を追いかけたり、魔法で敵の弱点属性を突いたときに喜んだりするしぐさは、そうやってできたものです。



▲ コチョコボ



デブチョコボ

Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

バトルで必殺技を使ったときは、最後にお尻プレスをする瞬間だけ敵に消えてもらっています。

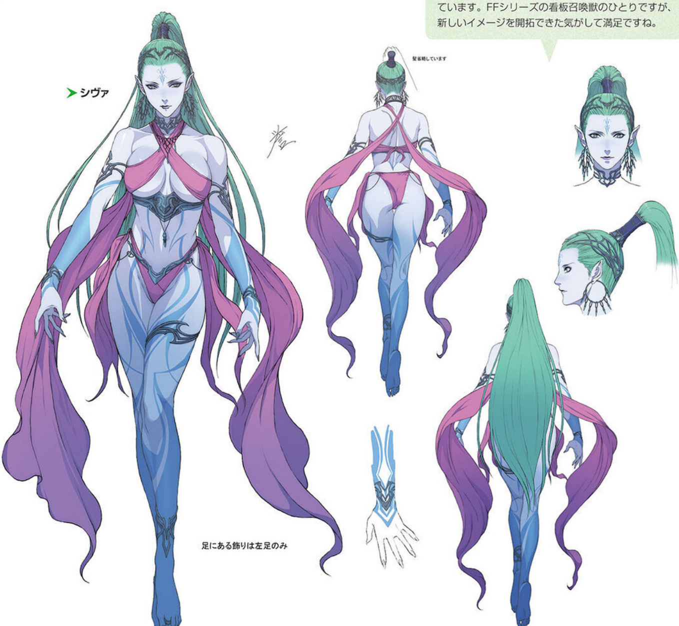
Staff Comment

キャラクターモデリングディレクター：**風野正昭**

腕や脚の模様は3Dモデルだと氷の結晶になって、冷たさが表現されていましたね。

ボスバトルデザイナー：**堀江一夫**

敵としてのシヴァは、「アクションゲームで、魔法攻撃を主体にしてカッコいい動きをさせるにはどうすればいいだろう？」と頭を悩ませました。考えた結果、格闘ゲームの飛び道具がメインのキャラクターのように、多彩な軌道の弾や発動に時間差のある魔法で攻撃しつつ、ワープでプレイヤーを翻弄する戦いかたにしています。FFシリーズの看板召喚獣のひとりですが、新しいイメージを開拓できた気がして満足ですね。



シヴァ

Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

必殺技のカットシーンを作るときに、長くて大きい身体がリヴァイアサンの良さであり難点でもあると感じました。次回作でも悩まされそうです。

ボスバトルデザイナー：**岡田祐介**

エネミーとして現れるリヴァイアサンは、ほかのボス敵よりも演出面に力を入れてます。「竜巻が轟々と立ちのぼるなかを優雅にユラユラ飛んでいる」といった、リヴァイアサンっぽい場面のイメージを固めて、そこからバトルでの要素を考えていきました。とにかく身体のサイズが大きいので、いろいろ調整が大変でしたね。

▶ リヴァイアサン



Staff Comment

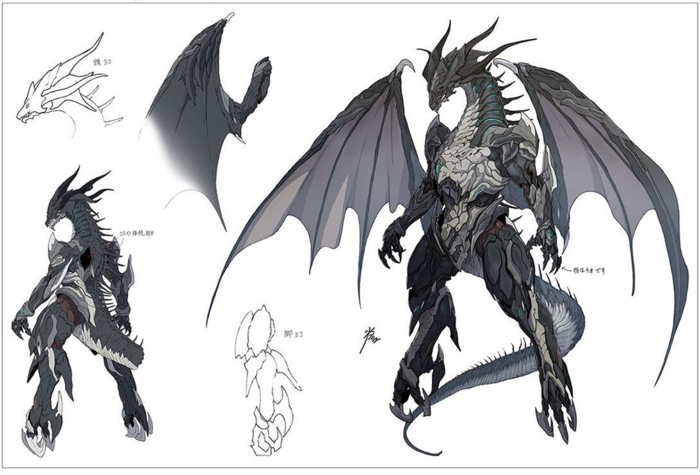
カットシーンディレクター：**三宅秀和**

本作のバハムートは翼と身体のバランスが秀逸で、立ち姿がとくにカッコいいです。

ボスバトルデザイナー：**岡田祐介**

バハムートは本作における最強の敵を目指して作ったエネミーで、難易度が高く、倒したときに達成感を得られるバトルになったかなと思います。『神羅バトルシミュレーター』でのバトル中にイフリートを呼び出すのは、少々やりすぎたかもしれませんが(笑)。何度もチャレンジして勝ってくれたプレイヤーには感謝ですね。

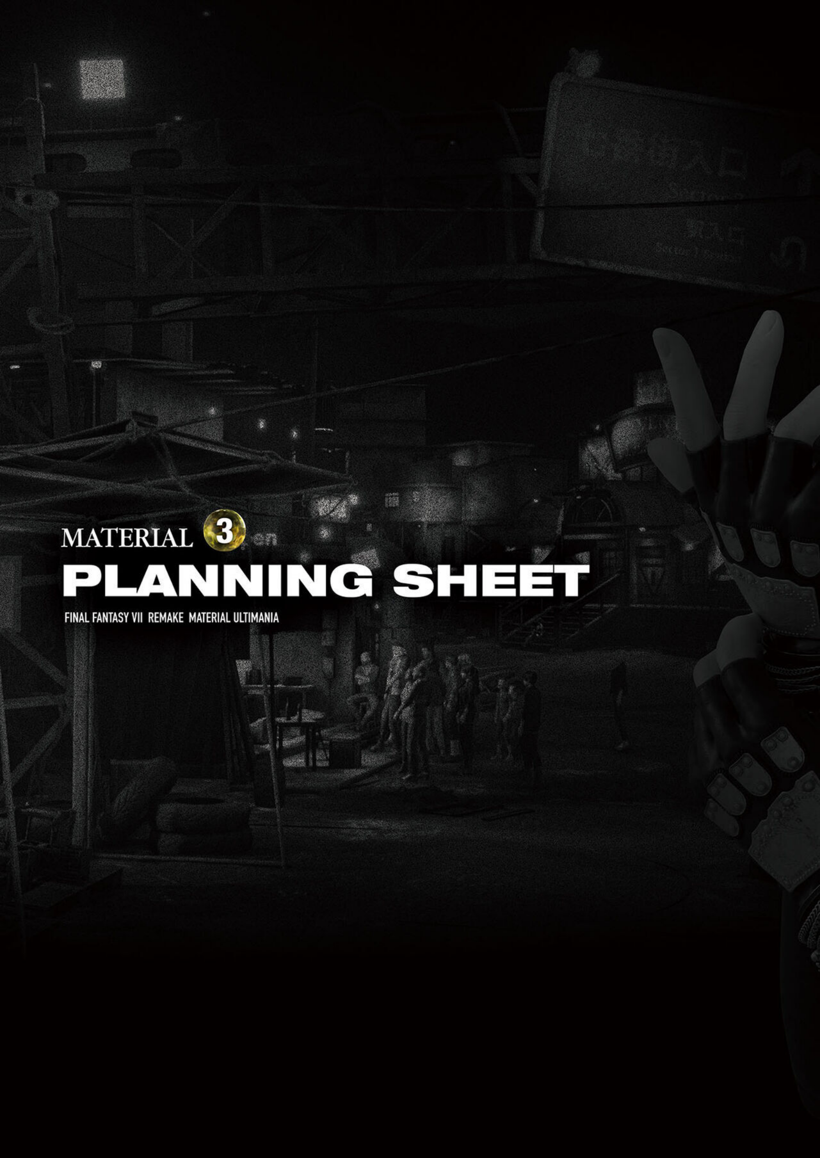
▼ バハムート



MATERIAL 3

PLANNING SHEET

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA





世界設定用資料

※開発スタッフ同士で情報を共有するために作られた、ミッドガルに関する各種設定資料。
あくまで開発内部向けの資料であり、公式に採用されているものではない。そのため、
関連作品の公式設定と内容が一致しない場合もある

前提となる設定群

神羅カンパニーとミッドガル

❖ 神羅カンパニー





正式名称は「神羅電気動力株式会社」。元はただの兵器開発会社だったが、星の中心から取り出した「魔晄」を様々なエネルギーに転化させる「魔晄炉」の技術を開発してから急激に成長した超巨大企業である。

エネルギー事業だけに留まらない幅広い事業領域を持ちながら強大な軍事力も保有しており、経営トップであるプレジデント神羅をはじめとした強権的な経営陣とも絡んで世界全域に対し企業支配を強いている。

発展の裏側では、魔晄炉稼働による環境悪化、武力行使による強権的な治安維持、情報操作による事故・事件の隠蔽といった異常事態も発生しており、反神羅組織が暗躍する事態にも繋がっている。

❖ 魔晄都市 ミッドガル



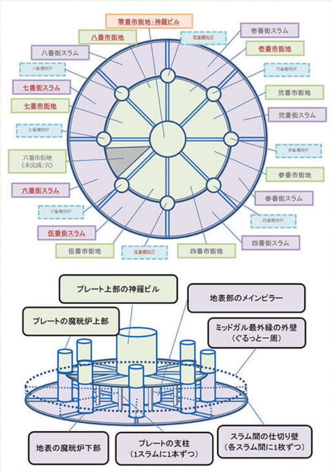
神羅カンパニーの本社所在地である世界一の商業都市。FFⅦ REMAKEの舞台となる街である。都市開発からインフラ事業、治安維持まで神羅カンパニーが一手に独占しており、実質的に同社の支配下にある。

また、神羅カンパニーが擁する魔晄炉の実験都市としての側面も持ち、ミッドガルの周囲で合計８基もの魔晄炉が稼働している。これら魔晄炉のエネルギー供給により豊かな生活を享受できる市街地が栄える反面、多くのスラム街が形成されており、ミッドガル内における貧富の格差は非常に大きいものとなっている。

なお、ミッドガル建設後に神羅カンパニー本社が移転してきてから物語開始時点で31年が経過しているが、ミッドガルは未だ完成に至っておらず、六番街や外縁部といった一部のエリアは未だに建設中となっている。

ミッドガルの概要

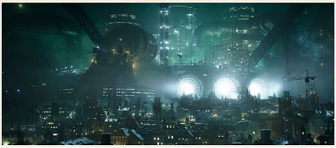
❖ ミッドガルの構造（地理）



ミッドガルは中央にそびえ立つ神羅カンパニー本社（神羅ビル）と、それを囲む8枚の扇形プレートで構成されており、この上下に市街地とスラムと呼ばれる2つの居住区を抱える。このプレート上下間は列車によって移動可能であるが、プレートを隔てて明らかな生活環境や貧富の差が存在し、生活レベルの質が大きく異なっている。

◆ 市街地（プレート上層）





神羅ビルが建つ零番街、プレート上の壱～八番街で構成される中～高級住宅街。魔晄による豊かな生活を享受できる街である。住民は中～高所得層が中心で治安／生活レベルも安定しており、神羅カンパニー本社に勤める者も多く住んでいる。街には神羅による治安維持やインフラ整備が隅々に行きわたり、豊かさを象徴するように夜でも煌々と明かりが灯る。

下層と比べると格段に生活レベルが高いため、プレート下層の住民からすれば羨望の的であるが、プレート上層の中でも格差は存在しており、住民はより高い地位と生活を求め続けている一面もある。なお、プレート上層に住むためには神羅カンパニーによる居住許可が必要であり、列車移動時にもIDによる身分チェックが行なわれているなど、神羅による住民の徹底した管理が治安維持の向上に役立てられている。

◆ スラム（プレート下層）





元はミッドガル建設の際に作業員が生活するために生まれた居住区であったが、建設後はプレート上層の居住許可が出ない下級市民やならず者たちが身を寄せるスラム街へと変貌してしまった。

神羅によるインフラ整備や治安維持は行なわれているものの、プレート上のそれとは比べるまでもなく質は低く、プレートによる日光の遮断や、魔晄が汲み出されることによる環境悪化も手伝って生活環境はプレート上に比べ格段に落ちる。

とはいえ、スラムでもある程度の秩序は保たれており、日常的に命の危険にさらされたりすることは少ない。自然発生したモンスターや神羅の実験過程で生まれた廃棄生物と遭遇することもあるが、神羅の治安維持部隊やスラム住民が独自に行なう自警のおかげで最低限の生活と安全は担保されている。

スラム住民の多くはプレート上層を優先する神羅の方針に反感を持っているが、自分たちの生活が神羅に支えられていることもまた事実のため、表立って反神羅の行動を起こす住民は少ない。

❖ 気候／生態系

ミッドガルの位置する地域は寒暖の厳しくない温帯地域であるが、巨大なプレートで仕切られている構造上、その気候や生態系はプレートの上層と下層で性質が大きく異なる。

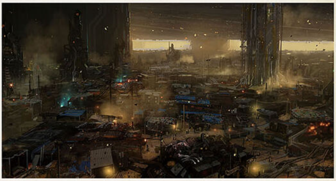
◆ 市街地（プレート上層）の気候／生態系



多くの人は厚手の上着を着ることなく過ごしており、気温的には動植物も育つ寒暖の厳しくない環境ではあるが、魔晄炉によって魔晄が汲み出されている影響はプレート上にも及んでおり、市街地においても植物は枯れやすい。また、魔晄炉の影響で空が雲で覆われており、年間を通しても直射日光が及ぶことは多くない。

プレート上層は地面と地続きになっていないため、ミッドガル周辺の野生モンスターや動物がプレート上層に侵入することも非常に稀で、治安維持の面においては市街地の安全性向上に一役買っている。

◆ スラム（プレート下層）の気候／生態系

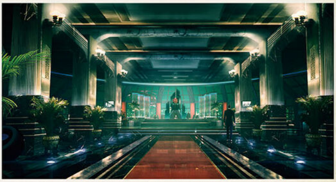


プレート上層に比べて魔晄炉による環境汚染の影響度合いが強く、プレートによって日光や雨が届かないため土地は枯れきっている。日照に関しては上層よりも状況は悪く、ミッドガルの周囲からわずかに届く程度となっているため、スラムでは日中でも夕方～夜程度の明るさしかない。

動物に関しては野犬や猫、ネズミといったスラムの環境にも耐えられるような動物や昆虫のほか、周囲のゲートから侵入したり自然発生したりするモンスターも生息しており、人が襲われる場合もある。中には神羅カンパニーの科学部門によって作られた実験モンスターが廃棄されているケースもあり、場所によっては多くのモンスターが出現する危険なエリアが存在する。

❖ 神羅による統治状況

◆ 市政／法整備



形式的には市長を立てて市政を敷いているが、政治の実権を握っているのはすべて神羅カンパニーである。法整備や税制に関しても神羅カンパニーの経営的判断から追加や変更が行なわれており、神羅の重役会議において最終的な決定がなされている。

物語開始時点では、ミッドガル内に神羅カンパニーへ対抗できる団体や勢力が存在しないため、この重役会議での決定がそのままミッドガルの市政や法整備に直結する形となっている。

◆ 治安維持



ミッドガルの治安維持はすべて神羅カンパニーの治安維持部門が担っており、警備課、対魔物課、対テロ課といった各部隊が治安維持活動を行なっている。直接的に治安維持を行なう神羅兵は一様に武装しており、必要があれば武力による一方的な鎮圧や対象の殺害も厭わないため、神羅カンパニーへの反感を買う一因にも繋がっている。



また、ミッドガルの治安に関わる組織として、社長直属の総務部調査課「タークス」が存在する。治安維持部門の管轄にありながら独立した指示系統を持つタークスは、選び抜かれた社員からなる特殊工作部隊で、諜報活動や隠蔽工作、時には敵対者の暗殺など、表沙汰にできない汚れ仕事を担当することも多い。

神羅カンパニーが強権的な治安維持を行なっても不満が噴出しないのは、このタークスの働きによる部分が大きい。

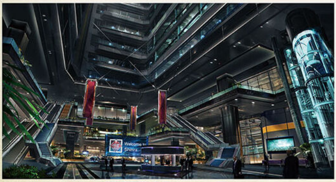
◆ メディアの統制

ミッドガルにもテレビ局、新聞、雑誌といった各種メディアは存在するが、そのすべてが神羅のコントロール下にあり、報道や宣伝の内容に至るまで厳しいチェック機構が存在する。このため、メディアから発せられる情報からは神羅にとって不利な情報は削除されて都合の良い情報に差し替えられてしまうため、言論の自由は皆無に等しい。

また、これらメディアは神羅カンパニーがミッドガル市民に向けて情報発信する際の手段にもなっており、各メディアは神羅カンパニーの決定によって即座に動かせるように指揮系統が整っている。

なお、現実世界におけるインターネットのような双方向メディアは物語開始時点で民間レベルで使用されておらず、住民たちが自発的な情報発信を行なうのが困難なのもメディアの統制に拍車をかける形となっている。

❖ 経済／産業





資本主義・市場経済を採用する工業都市であるが、市政や税収、そして各種利権をすべて神羅カンパニーが握っているため競合他社は育たず、ミッドガルに存在する企業は神羅カンパニーとその子会社や関連企業がほとんどを占める。

このため、ミッドガルの経済活動は神羅カンパニーの利益として還元され、神羅の経営資金やミッドガルの維持・建設費用に充てられる。しかし、利益第一主義の神羅カンパニーがミッドガル市民に対して経済・生活支援を拡充することは稀であり、特にスラムにおいては貧困層が拡大し、プレート間の貧富の差が広がりつつある。

ただ、スラム住民もミッドガルにおける貴重な労働力であり、ミッドガルの産業をスラム住民が支えている一面もある。

◆ 第一次産業（農林、水産業など）

劣悪な自然環境により、農林／水産といった第一次産業は全くと言っていいほど行なわれておらず、ミッドガルで流通している食料や木材といった物品はそのほとんどが輸入品で占められている。

◆ 第二次産業（製造、建設、工業など）

第二次産業はミッドガルの基幹産業であり、ミッドガル市民の多くもこれに従事している。魔晄炉がもたらす膨大な電力によって多くの工場が稼働し、工業製品や兵器、車両や船舶などを世界中に輸出することで大きな利益を生み出している。

こういった工業製品はミッドガル内でも流通しているが、スラム街向けに流通するものは数も少なく低品質なため、非合法な横流し品などがウォール・マーケット等に存在する闇市で取引されていることも多い。

また、未だ建設中のミッドガルの拡張工事やメンテナンスもミッドガルにおける大きな産業の1つとなっており、市街地／スラムを問わず多くの市民が神羅カンパニーの都市開発部門や、その関連企業で働いている。

◆ 第三次産業（情報通信、金融、サービス業など）

第三次産業は第二次産業には及ばないが、それに次ぐ規模でミッドガルの経済を支えている。電気／水道といったインフラ産業や小売業はプレート上下を問わず存在しているが、富裕層向けのサービス業や情報通信産業といった高度なテクノロジーが使用されている産業はプレート上の市街地に集中している。

❖ ミッドガルの住民



ミッドガルの歴史は物語開始時点で建設から31年しか経っておらず、それ以前に周辺に居住していた人々は少ない。住民の多くはミッドガル建設時に労働力として神羅カンパニーに雇用された人々か、建設後に各地から移住してきた人々で占められている。このため白人から黒人まで住民の人種や出身は様々で、現代におけるニューヨークの様な人種の坩堝と言えよう。

◆ 人口

プレート上層は神羅カンパニーによって一定の人口や年齢割合になるように徹底した人口管理が行なわれているが、下層のスラムは上層に住めない人や豊かさを求めミッドガルへやって来る人であふれ、日中になると多くの人が出歩く人口過密エリアとなる。また、ミッドガル建設を支えた工夫たちや戦争孤児を抱えるスラムはプレート上層よりも老人や子供の割合が多い傾向にあるのも1つの特徴となっている。

◆ 文化／娯楽

上層の市街地では映画、演劇、スポーツ、ショッピングといった一通りの娯楽を楽しむ施設が揃っているが、下層のスラムにはそういった娯楽施設が不足しており、主に酒場やテレビといった娯楽が楽しまれている。もちろん、上層に存在する娯楽施設は小規模ながらスラムにも存在し、七番街スラムには役者を目指す若者が住んでいるなど、スラムの住民なりに娯楽を提供、あるいは楽しもうという人々も少なくない。

◆ 食

ミッドガルの食文化はパン食、肉食をベースとした現実世界におけるアメリカの食文化に酷似している。主食はパン、シリアル、パスタといった小麦類を使った食品を、主菜は肉を中心としており、どれも保存や加工がしやすい食材が中心。これは魔晄炉の影響により生ものの保存が利きにくいミッドガルの特性も少なからず関係している(保存の観点から食品のほとんどが包装されて売られるほど)。

> 【現代アメリカ風の食文化】早い工業化、移民たちの国、といった共通点が多く原作のイメージにもマッチするためアメリカの食文化をベースとする。ゲーム中にあまり説明している余地がないこともあり、理解しやすいイメージを活用。

加工食品の製造、販売も神羅カンパニーが圧倒的なシェアを誇っている。これは元々軍用の加工食品に関する技術研究が進んでいたためで、これらは優先的にプレート上層の市街地に供給される。逆にスラム向けには賞味期限切れや販売不振で売れ残ったものが実質的な廃棄処分扱いで流通し、プレート間の格差にも繋がっている。

また、魔晄炉の影響で一次産業がほぼ行なわれず、食品を輸入に頼るミッドガルでは加工食品の利用が盛んである。魔晄エネルギーの恩恵により建設当初から機械化が進んだこともあり、様々な食品が缶詰やレトルト、冷凍食品の形で提供されており、既成食品を家でひと手間かけるだけの合理的な食生活が広く浸透している。このため、ミッドガル生まれの若者の中には野菜や肉が育つ過程やそのままの形を知らない者も多く存在するほど。

> 【人工的】素材のままではなく、あらゆる食品に加工が施されており、野生のものに頼らない、ミッドガルの膨大なエネルギーを背景とした人為的なイメージ＝ミッドガルの不自然さを前面に押し出す。

一方、美味しい生野菜といった生の食材はミッドガルでは高級品とされ、神羅カンパニーの上層部などごく一部の者が密かに楽しむ程度。ミッドガルの中でこれらを楽しめるのは一等地の限られた店のみ。

上層では高級志向のレストランやカフェも存在するが、外食はハンバーガーやピザといったファストフードが中心。スラムでも外食は可能だが、小規模な食堂や既製品を売る屋台がほとんどで手作りの店は稀な存在である。例外的にウォール・マーケットでは独自の食文化が発達しており、現実世界のアジア風料理を提供する店が点在し、珍しさから上層市民が訪れることもある。上層では毛嫌いされがちなウータイ風(和風)料理の店も営業している。

> 【ウォール・マーケットの独自性】あくまでアメリカの食文化、現実っぽさをベースとした七番街スラム＆伍番街スラムに比べ、アジアテイストや複数の料理店といったウォール・マーケットならではの独自性を前面に押し出して来訪時のインパクトを強める。

◆ 教育

ミッドガルには義務教育といった教育制度が整備されておらず、子供が受ける教育はその境遇によって様々である。プレート上層には神羅カンパニーが設立した高所得者向けの教育機関が存在するが、そういった場所に通えない子供は個人が有志で行なっているような私塾で学んでいる場合が多い。

特にスラムではそういった私塾に通う子供がほとんどで、江戸時代における寺子屋的な幅広い年齢の子供が集まって学ぶ場所がスラムにいくつも存在している。

❖ テクノロジー



元が兵器開発会社だったこともあり、特に軍事兵器開発において高い技術を持ち、積極的に研究開発が行なわれている。また、ソルジャーに代表される生体改造や、モンスターの軍事転用といったバイオ技術に関しても同様であり、魔晄の膨大なエネルギーや特異な性質を利用して現実世界では実現できないような兵器や実験生物を生み出している。

その他、神羅カンパニーは工業技術から情報通信技術、そして主力産業である魔晄炉に至るまで様々な技術を保有しているが、これらのテクノロジーはすべて神羅カンパニーによって独占されており、その他の企業や個人がこれらを再現するのは難しい。

通信手段に関しても、通信技術や通信網を神羅カンパニーのみが保有しているため、民間人の一般的な遠隔コミュニケーション手段は限られたエリアに繋がる電話がいいところで、スマートフォンといった高度なデバイスは全く利用されていない。

❖ インフラ／交通



ミッドガルの水道、電気といったライフラインはすべて神羅カンパニーによって整備されており、市街地・スラムを問わず住民は使用料を払ってインフラを使用することが可能である。ただし、プレート上層と下層でインフラの品質に差があり、水道の悪臭などがスラム住民の悩みの種にもなっている。

交通に関しては、メインピラーを螺旋状に通る鉄道がスラムと市街地を結ぶ主な公共交通機関として機能している。プレート上の市街地にはハイウェイや公道が整備されており車両での移動も一般的だが、スラムには舗装された道がほとんど整備されていないため、徒歩の他にバイクやチョコボ馬車といった悪路に強い交通手段が利用されている。

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

本作のミッドガルを高いクオリティで緻密に作りこむためには、ミッドガルの歴史や背景といった前提知識を開発スタッフのあいだで共有する必要がありました。そこで開発の初期に作成したのが、この設定資料です。ミッドガルの情報は、マップや背景画像はもちろん、街の人のセリフや演技などにまで大きく影響するため、必要なことが網羅できるように思いつくかぎりの項目をあげ、オリジナル版では描かれていない部分にも踏みこみながら資料を作っていきました。

各街の設定

クラウドたちが訪れる3つの街における設定を項目別にまとめてあります。治安レベルや街の新しさの程度は、3つの街内で比較した時の目安となっているので注意。

七番街スラム



【概要】「苦境に負けない力強さを持ったスラム」。スラムの中でも比較的新しくできた街で、他のスラムに比べると治安も安定しており、プレート上へ働きに出る労働者のベッドタウンとして機能する一面もある。上層の市街地と比べれば生活は苦しく危険な場所も存在するが、酒場や初心者の館といった施設を中心に住民同士のコミュニティが形成されており、住民が協力して自警を行なっているなど、生活は辛いながらも逞しい住民たちの力強さを感じることができる。

【キーワード】下町／バイタリティ／西部劇風

【外観の特徴】建造物の多くはミッドガル建設時の廃材で作られているが、一部木造や、レンガ造りの建物も存在し、西部劇をイメージした様な商店も見られる。スラムの中では「見た目」を気にした建物が多い。

【治安レベル】高。スラムの中でも珍しく神羅の治安維持部隊が常駐しており、住民による自警も行なわれているため治安レベルは比較的高い。街の外れまで行くとモンスターの出現する場所もあり、決してプレート上の市街地の様な安全が保障されているわけではない。

【住民】プレート上の市街地へ働きに出るホワイトカラーから、建設業や工業に従事するブルーカラー、職を持たないチンピラまで、住民は多種多様。治安が他のスラムより良く、後からミッドガルに来た住民が多いのも特徴。

【主な施設】酒場(セブンスヘブン)、初心者の館、天望荘(アパート)、孤児院、アイテム屋、武器屋、ジャンクショップ、七番街スラム駅、七番街支柱

【食文化の特徴】ミッドガルらしい現代アメリカ風のジャンクさ、広く浸透している加工食品が特徴となりつつも、食事を楽しもうとする一面を併せ持つ。簡易な屋台や、中にはスラムでは珍しい厨房を備えたレストランも存在する。

伍番街スラム



【概要】「ゴミと廃材に埋もれた荒廃感ただようザ・スラム」。七番街スラムよりも歴史が古い街で、ミッドガル建設時の廃材を再利用して作られているスラム。街は廃材やゴミであふれており、雑然と立ち並ぶ住宅の見た目も相まって乱雑なスラムらしい印象を受ける。神羅の治安維持が十分に行なわれていない上、近隣に危険なモンスターが出現するエリアが存在するため住民たちの自衛意識は強く、武器を携帯する住民の姿が多く見られるのも特徴。

【キーワード】ジャンク／雑然／無国籍・無機質

【外観の特徴】廃材中心で作られた建造物が多く、廃棄された土管や車両がそのまま住居として使用されている場合もある。無秩序に住宅が立ち並び、ゴミや廃材が至る所に放置されているなど雑然とした印象。

【治安レベル】中。何か大きな事故や事件があれば神羅の治安維持部隊も駆けつけるが、常駐していないため神羅の影響度はそれ程高くない。また、付近に危険なモンスターが出現するエリア(陥没道路など)が存在するため、一歩外に出ると命の危険にさらされることも少なくない。

【住民】ミッドガル建設に従事する工員やその家族といったブルーカラー層が中心。また、プレート上に働きに出ずスラム内で生計を立てる住民や、ミッドガルの建設に従事した昔からの工夫たちも多く住んでいる。

【主な施設】教会(現在は使用されていない)、ジャンクパーツを再利用した住宅、エアリスの家、孤児院、アイテム屋、武器屋

【食文化の特徴】七番街スラムに比べて食への興味が薄く、食事を義務的に捉えている。このため屋台や外食店は存在せず、加工・冷凍食品を売る商店がいくつか存在するのみで、街全体から「食」に関する光景が欠如している。

ウォール・マーケット



【概要】「スラムが抱える眠らない夜の街」。六番街スラム内にあるプレート下層の中でも有数の歓楽街。ミッドガル建設時に集まった工夫たちを相手にした風俗店や商店から発展した歴史を持つ。スラムの歓楽街という性質もあって徐々に治安が悪化し、闇市や犯罪が横行する無法地帯と化していった。他のスラムへ治安の悪化が広がらないよう、壁で囲ったことからウォール・マーケットという名がついている。

【キーワード】夜の街／無法地帯／アジアン

【外観の特徴】商業施設が中心で住宅はほとんど存在せず、きらびやかなネオンの看板が立ち並び、他の街より明るいギラギラとした見た目。他の街より日本語＆漢字表記の看板が多く見られるのも特徴。

【治安レベル】低。神羅の治安維持が全くと言っていいほど機能しない無法地帯のため、違法な横流し品や薬物を売る闇市や詐欺犯罪などが横行している。それでもドン・コルネオの一派が独自の秩序を保っているため、その秩序にさえ反しなければ命の危険にさらされることは少ない。

【住民】ウォール・マーケット自体に住んでいる住民はほとんどおらず、店で働くスラム住民かゴロツキ、客として訪れたスラムの住民がほとんど。時にプレート上から好き好んで訪れる者もいる。

【主な施設】コルネオの館、服飾店、風俗店、飲食店、酒場、定食屋、アイテム屋、武器屋、マテリア屋

【食文化の特徴】スラムの中では例外的に、観光客向けの料理店が点在し、人の手で調理された料理が楽しめる。上層では毛嫌いされがちなウータイ風(和風)の大衆居酒屋や定食店など、その種類も様々。

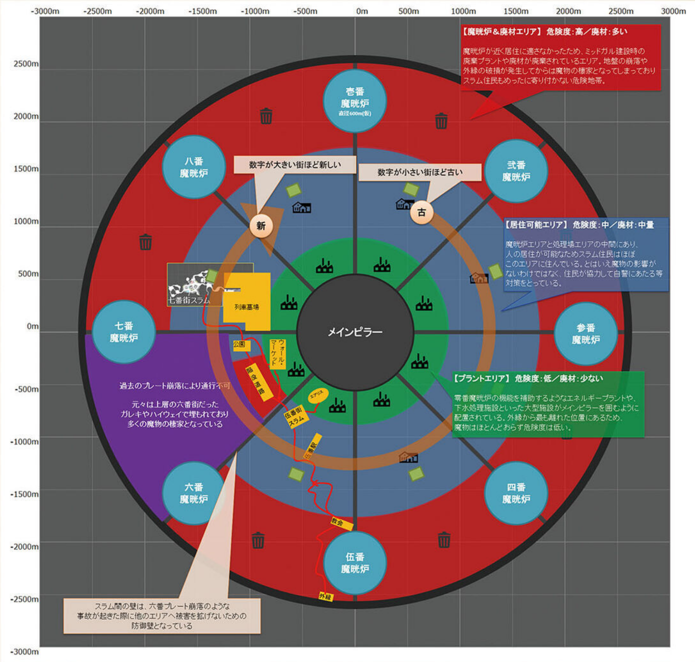
Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

プレートの下にある七番街スラム、伍番街スラム、ウォール・マーケットは、それぞれの特色が出るようにコンセプトを立てて、差別化を図っています。七番街スラムは、プレイヤーが最初に訪れるスラムでアバランチのホームなので、住民の団結や優しさが感じられる人情の街に。伍番街スラムは、歴史が古く荒廃感が漂う雑然とした街に。ウォール・マーケットは言わずもがな、享楽と危険が共存する歓楽街に——といった感じで、街ごとの個性をいかにとがらせるかを意識しながら制作していきました。

プレート下層の状況

物語開始時点におけるプレート下層の状況



❖ 下層の地形と外観

元はカーム周辺のような緑の多い草原地帯が広がっていたが、長年の魔晄炉稼働によって周辺の植物はほぼ死滅。現在では建設時に整地された乾いた大地と、除去する必要がなかった岩石等で地形が構成されている。

また、その上には以下の要素が存在し、ミッドガルの下層を形作っている。

多

①廃材：ミッドガル建設用＆兵器製造プラントの残骸、建設廃材、上層で出た焼却困難なゴミ

②住居・商業＆娯楽施設：スラム住民の住居、商店や娯楽施設

③処理場：零番魔晄炉を補助するエネルギープラント、下水や産業廃棄物の処理場

④鉄道・駅：プレート上層と下層を結ぶミッドガル鉄道

少

❖ 廃材の置き場と内容

ミッドガルでは、現実世界以上にゴミ処理が深刻な問題となっており、ゴミの一部は下層に投棄され続けている。焼却可能なゴミは魔晄エネルギーで焼却処分するが、焼却困難なゴミは廃棄するしかなく、主に外縁に近いエリアが最終処分場の様な扱いで実質的な廃材置き場となっている（上図赤色の魔晄炉＆廃材エリア）。

また、新しい建設部材の入手が困難な下層では、これら廃材を再活用するため、住民が居住区まで廃材を持ち込んでいる。居住可能エリアにも廃材が多く存在するのはこれが一因となっており、下層住民が出したゴミも含めて多くの廃材が放置されている。しかし、人の手が入っているため置き場と居住区は壁や柵などで分けられていることが多い。

【廃材の種類】下層に廃棄される廃材の多くは、ゴミ処理場で焼却できない以下の種類で構成されている。

・ミッドガル建設用／兵器製造用のプラント残骸

・金属製の建設廃材

・上層／下層で出た焼却困難な不燃物（廃棄された車両、列車等も含む）

また、数は少ないがわざわざ処分場に運搬するまでもない焼却可能な廃材（木材など）も存在する。

❖ 魔物の脅威と自衛

ミッドガル建設前は狂暴な魔物も少なく住みやすい環境だった同地だが、

- 魔晄炉稼働による環境悪化により植物が死滅し、これに合わせて小型の草食動物も棲家を変える
- 上記により雑食or肉食動物や魔物しか住めない環境となり、結果的に危険度が高い生物が増える

といった理由により環境が変化し、神羅の治安維持が行き届かないこともあってスラム住民による自衛が行なわれている。

※魔晄炉が稼働しているからといって、魔晄の影響が直接的に魔物に作用しているわけではない

各スラムでは廃材や地形を利用した防御壁でスラムの出入口を絞り、その出入口を自警団が警備することによって治安を維持している。

※神羅の治安維持部隊も活動しないわけではないが、上層優先のため大事にならない限りは出動を控えている

❖ スラム街の歴史と規格

スラム街はミッドガルの成り立ち的に数字が大きいほど新しく、住む人も後から来た人が後発のスラムに住む場合が多い。そのため、伍番街スラムは街も古く住民も古くからの住民が多いが、七番街スラムはティファやバレットなど後からミッドガルに住んだ人たちが集まっているといった特徴ができている。

【参考：歴史から見た伍番街スラム～七番街スラムの特徴】

◆ 伍番街スラム

ミッドガルの建設に従事してきた工夫たち、またはその家族が多く住む街で、長年のスラム生活に疲れており、七番街スラムに比べて静かな街。見た目的にも廃材をそのまま住居にしているなど余裕のなさが窺える。

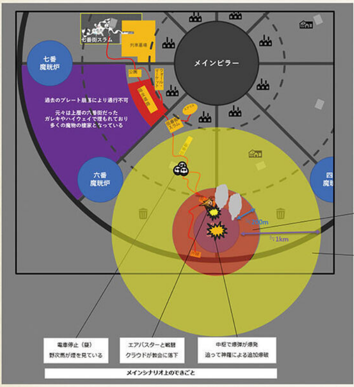
◆ 六番街スラム

元は他の街と同様にスラムが存在していたが、プレート崩落によって被害を受け、今はメインピラー付近のウォール・マーケットくらいにしか人は住んでいない。

◆ 七番街スラム

スラムの中でも最も新しくできた部類のスラムで、ミッドガル外から来た人々が多く住む。伍番街スラムの住人に比べてまだ日も浅く、目的があってミッドガルを訪れた住人も多いので活気があり、街のデザインにも気を使うなどある程度の余裕が見られる。

伍番魔晄炉爆破事件におけるプレート下層（伍番街スラム周辺）への影響



■：魔晄炉爆発により火災・落下物などの物理的被害のあったエリア（クラウドも教会に落下）

■：停電など一時的に影響のあったエリア

❖ まとめ

- 伍番魔晄炉爆破の影響は壱番魔晄炉の被害よりも小規模
- スラムへの被害はほぼなし
- 一方で警戒は強まりクラウド訪問時点では電車はまだ止まっている
- 伍番街スラム住人はテロによる社会への被害というより、自分たちの生活への影響を心配している

❖ 伍番魔晄炉爆破の被害

伍番魔晄炉の爆発も壱番魔晄炉同様、神羅カンパニーの手の内によるもの。神羅にとってはアバランチ指名手配の大義名分さえ立てばよく、それ以上は無駄な損害であるため、爆発は壱番魔晄炉のそれよりも小規模。

❖ プレート上層／下層における被害状況

爆発による直接的な被害（火災・揺れ・崩落物など）は壱番魔晄炉爆破後よりも限定的。一時的に停電も発生したが、クラウドが教会で目覚める時点（爆発から6時間程度経過）では復旧済み。直接的な被害は小さいものの、上層では連続テロへの不安が高まり、警戒が強くなっている。停電による交通への影響など二次的な影響範囲は大きい。伍番街スラムにはそれほど大きな被害はなかったものの、事件としては広く伝わっている。

❖ スラム住民の反応について

伍番街スラム住人は基本的なスタンスとして、目に見える範囲の自分たちの生活を守ることを最優先としている。従って上層の組織や政治、星の未来といった主張にはあまり興味はなく、アバランチについても自分たちとは関係ない下層住人がテロを起こしたらしい、程度に客観視している。伍番魔晄炉爆破については反体制による連続テロ事件、という反応ではなく、自分たちの生活圏内に近いところで起こった事件、としてとらえており、伍番街スラムへの影響を心配している。

【住人の反応例】基本的には自分たち（家族や町、エアリス含む）の心配

→「一部の過激なやつらのせいでここ（伍番街スラム）まで規制や迫害されたら困る」

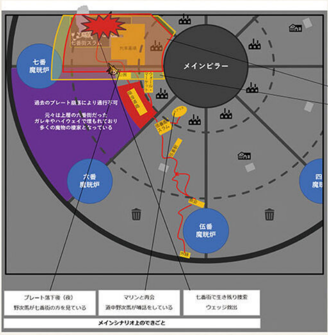
→「なぜよりによって伍番を狙うのか……」

→「（指名手配を知って）アバランチという奴らももう終わりだ、やれやれ」

→「100年後の星の命よりも今日の自分と家族の生活のほうが大事だ」

→「教会のほうで爆発があったらしいがエアリス怪我はないか？」

七番プレート落下における下層(伍番街スラム、六番街スラム、七番街スラム)への影響



■：プレート落下によって被害のあったエリア
■：交通機関などの影響があり、落下物が降ってくる可能性が高いエリア

✣ まとめ

- プレート落下の影響は過去最大の災害レベル
- スラムへの被害は七番街は壊滅的、その他は一部有
- 住民の警戒は最大まで引き上がっている。交通機関が大きく乱れている
- 七番街スラムは、被害：ほぼ原形を留めず全壊、住民：ほぼ死亡している(エアリスパートでの逃げる人等も含めて)
- 六番街スラムは、被害：公園・ゲート前・ウォール・マーケットの館は一部損傷、住民：大半は混乱に陥っている。その中でも一部の人々が不謹慎な態度を取っている
- 伍番街スラムは、被害：物理的被害はない、住民：全体が大きく混乱している。伍番魔晄炉とは打って変わったギャップ

✣ 七番プレート落下の被害

前代未聞の大災害、七番街スラムは壊滅的。一般にはアバランチへの高まるヘイト(クラウドたちからしたら神羅の力)になる。神羅からしたらアバランチを根絶やしにしたいので思い切って落とした。避難勧告はされていないため死者は推計5万人と言われる。アバランチへのヘイトを上げるために歪曲した報道が民衆に向けてされる。

✣ プレート上層／下層における被害状況

プレート落下による被害は甚大。七番街は壊滅的で、伍番街はほぼ被害なし。六番街については、公園・ゲート前には落下物が落ちてきている、瓦礫などが積もっている、公園サイドは瓦礫によってふさがれている。ゲート前〜ウォール・マーケットまでの道中は、このエリアにある木製看板がずれたり倒れていたりする程度。

●エアリスの家で休むまで(深夜)……被害的には七番街に集中しており、公園、ウォール・マーケットの上部(未踏エリア)は瓦礫が多い。

●エアリスの家を出てから(昼)……瓦礫などの撤去が若干進んでいる。

線路断絶による被害が大きく、交通機関が大きく乱れている。六番街スラムも一部瓦礫が飛んできたりしている。伍番街スラムにはほぼ被害がない。

✣ スラム住民の反応について

◆ 七番街スラム住民

描画はされないが、ほぼ死亡している。今後会う住民は街の外に出ていた人か、ギリギリ逃げられた人になる。

→スラム端の方もほぼ被害地域になっている
→エアリスパートの時に逃げていた人々がいる。逃げていく人数は70人前後(ヒアリング時暫定)だが、ほぼ死亡

七番魔晄炉は外装のみ傷ついているが、稼働している状態。停電などの影響は特に生じていない。

◆ 六番街スラム住民

大半は大混乱に陥っている。その中でも一部の人々が不謹慎な態度を取っている。一部の商魂逞しい店などはここぞとばかりに儲けようと企んでいる。真面目な人や家族連れは逃げ始めているなど反応が分かれる。居酒屋では飲む小銭を気にしている人、プレート落下で賭け事をしようとする人までいる。

【住人の反応例】

→「やべぇよなあれ。マジで。でもここから離れるなんて考えられねーわ」
→「近くでこんな事件が起きるなんて……ここももう潮時だな」
→「アバランチの奴ら、とうとうやってくれたな。プレートを落とすなんて大胆な事しやがる」
→「コルネオさんの姿が見えないらしいけど、どこ行ったんだろうねえ(どうでもいい反応)」
→「七番街はアバランチのアジトがあって残念だったな」
→「楽しいねぇ楽しいねぇ。事件がある度にここは賑わう。最高じゃないか？」
→「あ？　事件なんてどうでもいいだろ、俺の推しメンが……中々家から出てこなくて……ハニーーッ!!」
→「一緒に逃げよう(男女・男男・女女)」
→「このアイテムはな、傷に良く効くんだぜ……へっへ」※裏取引現場等

◆ 伍番街スラム住民

伍番魔晄炉の時とは打って変わって大混乱。立て続けに物騒な事件が起きているので住人は大きな混乱に包まれている。伍番街スラムへ今後影響があるのではないかと大きな懸念がある。

【住人の反応例】

→「もう駄目だ、ここはおしまいなんだ!!」
→「一体俺たちが何をしたってんだ、どうなっちまうんだ」
→「何でもします、どうかここを救ってください、神羅様……」
→「アバランチが騒いでいても黙っていたが、こればかりはどうしようもねえ。もう無理だ」
→「捨てても捨てても瓦礫ばっかだ。こんなゴミの掃き溜めに何の価値があるんだ？」
→「ここにいれば最低限の生活が送れると思っていたのに……外に逃げるか……？」

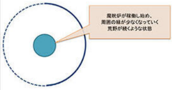
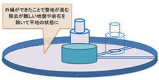
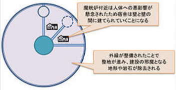
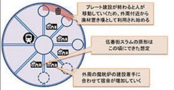
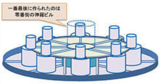
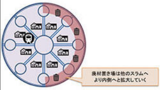
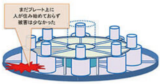
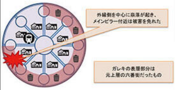
Staff Comment

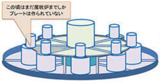
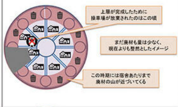
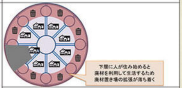
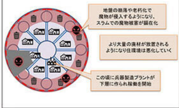
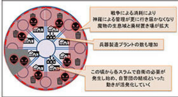
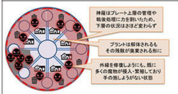
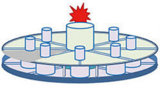
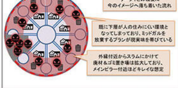
レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

ミッドガルは、壱番魔晄炉の爆破からはじまり、伍番魔晄炉の爆破、七番プレートの崩落と、ストーリーのなかで大きく姿を変えていきます。オリジナル版では単に「○○が壊れた」とだけ語られていた出来事が、いったいどういう範囲にどんな影響をおよぼしたのか、ということをマジメに考察してまとめた資料です。これを参考にして、魔晄炉爆破後の住民たちの様子や、プレート崩落後のスラムの変化などが作りこまれています。

ミッドガル年表

※赤字は新規(裏)設定として組み込む内容

FFⅦ基準	年	出来事	ミッドガルの変遷	プレート下層の状況
約2000年前	約2000年前	●「空から来た災厄」ジェノバが宇宙から飛来		
48年前	[μ]-εγλ 1959	●神羅製作所(のちの神羅カンパニー)が魔晄エネルギーを発見		
↑ 9年間 魔晄技術 発展期 ↓		超高効率のエネルギーを発見したことで、兵器の他にミッドガル建設に必要な重機の性能や建設技術も飛躍的に向上していく。ミッドガルほどの超巨大建造物が10年も経たずに建設できたのも、魔晄エネルギーの恩恵によるところが強い。		
39年前	[μ]-εγλ 1968	●ニブルヘイムに魔晄炉1号機が建設		
	[μ]-εγλ 1969頃	●ミッドガル建設計画 立ち上げ ニブル魔晄炉の稼働開始後、その有用性が証明された結果、神羅内で「ミッドガル構想」が立ち上がり、建設計画が進行していく。 「ミッドガル構想」で神羅が目指したのは【魔晄エネルギーによる安全で豊かな生活の確立(と神羅の発展)】。この時点で魔晄炉稼働による環境への悪影響も確認されていたため、 ・環境変化を遮断するためのプレート構造 ・魔物による危険をプレート下層へ封じ込み ・上層と下層で生活レベルを差別化することによる競争力の醸成 といった上層と下層を分ける思想は織り込み済みだった。		
	[μ]-εγλ 1969頃	●ミッドガル建設開始(建設開始0年目) 現在のミッドガルの位置に魔晄のホットスポットがあると判明すると、神羅カンパニーはいよいよミッドガルの建設に着手する。 建設作業を安全かつ効率的に進め、大量の労働力を行使するには、野生の魔物から身を守るための「壁」とエネルギーを供給する「魔晄炉」が必要だったため、神羅はまずミッドガルの外縁と零番魔晄炉の建設から取り掛かる。 ※この時点では環境悪化によるモンスターの狂暴化がなかったため、外縁がなくても工事を進めることが可能だった		
	[μ]-εγλ 1971頃	●零番魔晄炉稼働開始(建設開始2年目) 後にメインピラーとなるミッドガル中央で零番魔晄炉が稼働開始。安定したエネルギー供給や兵器の運用による治安維持が確立し、本格的にミッドガル建設が進行していく。		
↑ 8年間 ミッドガル 建設期 ↓	[μ]-εγλ 1972頃 | [μ]-εγλ 1973頃	●ミッドガル外縁&壱番魔晄炉完成(建設開始3〜4年目) 零番魔晄炉の稼働開始でスピードアップした建設作業は、主に安全を確保するための外縁とエネルギー源である魔晄炉の建設に集中していき、建設開始3〜4年目には外縁と壱番魔晄炉が完成する。 このあたりから地表の整地が進み、弐番→八番の順に各魔晄炉とプレート支柱、そしてプレート自体の建設が進んでいく。また、この頃に建設従事者の流入が増え、のちのスラムの原型となる宿舎や小規模な商業・娯楽施設ができはじめる。		
	[μ]-εγλ 1974頃 | [μ]-εγλ 1975頃	●ミッドガル鉄道&壱番プレート完成(建設開始5〜6年目) 先行して建設が進んでいた箇所からプレートが出来上がり、それと同時にプレート上下間の行き来が必要となってきたため、まだスペースの空いていた現在の七番街スラム付近に操車場を置くミッドガル鉄道が整備される。 鉄道の運行開始により物資や人の移動が効率化すると、プレートの建設も一気に進行していく。		
	[μ]-εγλ 1976頃	●八番魔晄炉稼働開始 ●プレート上層への移民本格化 最後の魔晄炉である八番魔晄炉が完成、稼働を開始する。魔晄炉によるエネルギーに余剰が生まれてきたため、いよいよプレート上層への移民が進んでいくこととなる。		
	[μ]-εγλ 1976頃	●六番プレートの崩落事故発生 六番プレートにおいて、プレート上層の荷重が原因と思われるプレートの崩落事故が発生。幸い、六番街への移民は始まっておらず人的被害は少なかったが、崩落したガレキでプレート下付近が通行不可なエリアとなってしまう。 この後も神羅の予算が割かれることなく修復は遅れ、物語開始時点には陥没道路を含めて廃墟化が進んでいる。		

FFⅦ基準	年	出来事	ミッドガルの変遷	プレート下層の状況
31年前	[μ]-εγλ 1976	●ミッドガル建設 ●神羅カンパニー本社がミッドガルに移転 予定していたすべての魔晄炉とプレートが竣工し、最後の仕上げに神羅カンパニーの本社が神羅ビルに移転。これをもってミッドガルは一旦の完成を見る。 大々的に移住の募集(という名目の高額納税者集め)が行なわれ、急激にミッドガル全体の人口が増加していく。 ただし、移住希望者は上層の居住人数の限界を優に超えており、神羅は当初の予定通り建設従事者も含まれる低所得層を下層に住まわせるよう、建設従事者の宿舎だったエリアを市民に開放する。		
↑ 9年間 戦争まで の安定期 ↓		●ミッドガル安定期 ミッドガル建設直後は、まだ環境への影響も少ない時期で下層住民からの反発も物語開始時点ほど強いものではなかった(魔晄炉によるエネルギー供給で未経験の十分な豊かさを感じていた)。 とはいえ、日光が遮断される環境の悪さや上層との所得格差が浮き彫りになり、上層と比較される形で「スラム」と揶揄されるようになる。このため「スラム」は俗称であり神羅による正式名称ではない。		
22年前	[μ]-εγλ 1985	●ウータイが魔晄炉建設を拒んだため、神羅・ウータイ間で戦争が勃発	↓ ↓ ↓	
↑ 7年間 ウータイ 戦争 前期 ↓		●ミッドガル、戦争による魔晄炉稼働率UP、そして環境悪化へ ウータイとの戦争が勃発し、神羅は魔晄炉を当初の予定以上の出力で稼働させて兵器の製造や燃料の確保を進めていく。 そして、魔晄炉の稼働率が上がったことにより、急激に環境が悪化。モンスターの狂暴化、地盤の崩落、老朽化した外縁といった要素が絡み合い、この頃からスラムでの魔物被害が急増していく。 神羅もこの状況を把握していたものの、上層と下層の貧富差あってこそのミッドガル経済のため、抜本的な対策はとらず。ライフライン供給や最低限の治安維持にだけコストを割き、外縁の修復や魔物の駆除は満足に行なわれない状況が続いていく。	構造的な変化は 上層のプレート延伸のみ ウータイとの戦争が始まってから プレート下層の環境悪化と モンスター狂暴化による 治安の悪化が進行していく	
15年前	[μ]-εγλ 1992	●イファルナとエアリスが神羅ビルより脱走 ●スラムにてイファルナは息を引き取る		
↑ 8年間 ウータイ 戦争 後期 ↓		長引くウータイとの戦争によって、土地も人も消耗し、神羅側もジリ貧となっている時期。 この時期に注目されたのが、神羅でも一部の人間が使用していたマテリアと、まだ実用化した例が少なかったソルジャーの存在。戦争終結の決め手として神羅はマテリアとソルジャーの量産を進め、そちらを優先するあまりプレート下層の管理はより雑になっていく。	↓ ↓ ↓	
7年前	[μ]-εγλ 2000	●ジェネシスによるソルジャー大量脱走事件発生 このあたりでマテリアの製品化とソルジャーの実戦投入が本格化。一気に戦況が神羅側へ傾いていくこととなる。		
6年前	[ν]-εγλ 0001	●神羅・ウータイ間の戦争終結 ●星命学者により反神羅組織アバランチ発足 戦争が勃発してから実に16年の月日が流れてからの終戦。ここから魔晄炉の稼働率は戦前に戻ると思いきや、十分なエネルギー供給に感覚が麻痺した神羅や住民たちは稼働率を下げることなく魔晄を吸い上げ続け、魔物の被害は増えていく。	↓ 戦争が終結して エネルギーに余剰が出たのと、 上層の収容限界を増やして 利益を増加させようとした結果、 プレート延伸作業が さらに加速していく ↓	
↑ 6年間 ウータイ 戦争 戦後期 ↓		戦後処理のため、神羅は今まで戦争のために使用していたエネルギーをプレートの延伸やプレート上層への還元に使用していくが、この恩恵に与れないスラムでは以前にも増して反神羅の思想が広まっていく。 ただし、相互依存の関係にあるため表立った反神羅活動は少なく、アバランチ等の組織によるテロ活動が続いていくこととなる。		
	[ν]-εγλ 0007	●ミッドガル近郊の丘でザックスが射殺される		
現在		●新生アバランチにより、ミッドガル壱番魔晄炉の爆破テロが発生 物語開始時点の状況としては ・建設から続く魔晄炉稼働で環境悪化や魔物の増加はさらに酷い状況に ・神羅の動きは戦後処理やプレート延伸に集中しており、下層の治安維持や施設のメンテナンスはほぼ放置されている状態 ・物資の供給や技術供与も十分でないため、廃材の再利用やスラム毎の自警などスラム独自の文化やルールが発達、運用されている		
500年後	500年後	●ナナキ親子が高台から廃墟となったミッドガルを見下ろす		

Staff Comment

レベルデザインスーパーバイザー：**澤田 唯**

ミッドガルの構造や経年変化を検討するため、公式設定で語られている出来事のあいだを埋めるように、ミッドガルの年表を作りました。オリジナル版では六番プレートが存在しない理由が明かされておらず、この年表を作るときに「建設中のプレート崩落事故のため」という設定を仮で当てはめたのですが、のちにこれが採用されて、CHAPTER 9でのエアリスのセリフに組みこまれていたりします。ほかにも、ミッドガルがどういう順序で建てられたのかなど、設定を補足していく作業は大変でしたが、同時にとても楽しくやりがいのある仕事でした。

ティファミッション企画書

※CHAPTER 7と8のあいだに展開するサブシナリオとして検討されていた、通称「ティファミッション」の企画案。最終的にはカットされ、これらの設定は不採用となった

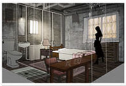
レベル企画概要

『ティファミッション』

4日目：朝～昼　【街レベル】

- 伍番街魔晄炉爆破後、七番街スラムに帰還したティファ編。
- コルネオの館でクラウドとティファが再会するまでの出来事を、ティファ視点で描く。
- 緊迫続きのロケを経て、一息つくタイミング。幕間ロケ。







▼レベルコンセプト

★悲劇の予兆と不安を印象づける　＋

◆ティファの活躍劇を通じてヒロインとしての魅力を底上げ

★のちの悲劇(プレート崩落)への予兆と不穏な雰囲気
★アバランチ(特にジェシー)との軋轢と和解を通じて、以降の別れの悲劇性を高める

◆クラウドを心配しつつも、新たな問題に立ち向かうティファの魅力出し
◆初めてクラウド以外を操作する新鮮さ／楽しさ

強いヒロイン
仲間想い
ギャップも魅力
わがままぼでぃ
健気・内気

■コンセプト実現にむけて

以降、手段を具体化していくために、カテゴリを3つに分ける。

1．悲劇への予兆と前振り
2．ティファの魅力／ティファ操作の楽しさ
3．街レベルとしてのサブ要素

1．悲劇への予兆と前振り

ジェシーとの軋轢と和解

伍番魔晄炉作戦の結果をうけて、雨降って地固まる様子を描く
- ➡ 再スタートをきった後、プレート崩落の流れ
- ➡ 「さぁこれから」と持ち上げて落とすことで、悲劇性を高める

※和解の兆候としては、演出でがっつり追うのではなく、
プレイヤーの行動の結果、ジェシーがティファの行動力・覚悟を認め始める流れ

街での怪しい動き

プレイヤーに、「何かが起きそうだぞ？」という予兆を感じてもらう
- ➡ コルネオ指示の元、アバランチの根城を探るチンピラたち
- ➡ 不穏さをチラ見せ

Staff Comment

レベルデザイナー：日置友梨

ティファミッションは、伍番魔晄炉でクラウドと別れたティファがどういう経緯でコルネオのもとに向かうことになったのかを描く、ティファが主人公のパートでした。クラウドが伍番街スラムにいるあいだの「いっぽうそのころ」として、まるっと1チャプター分を制作していましたが、さまざまな事情から開発後期に削除されています。本作で描けなかったのは残念ですが、そのぶんプレイヤーのみなさんに想像の余地を残せたので、ある意味良かったのかもしれません。

＋

2．ティファの魅力／ティファ操作の楽しさ

「仲間想い・クラウド想い」「強いヒロイン」「健気さ・優しさ」「スタイルの良さ」

（大前提）

①ティファの行動に、確かな動機をもたせる
・導線の見直し
・前ロケからの心情の流れをフォロー

■機能面■

①ティファだからこその住民の反応／行ける場所
・クラウド操作時とは異なる反応

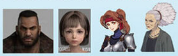
②工夫や育成でやりごたえのあるソロバトル



・単調になりがちなソロバトルを避け、
バトルでのティファ操作の幅を広げるロケ
→ 報酬武器やマテリアを用意し、それらを運用・習得してもらう

■演出面■

① 周囲のキャラクターとのやり取りを通じて、内面の魅力を描く



② バトルなどを通じて、強いヒロイン像を強化
・大勢のチンピラ相手にも、立ち向かう逞しさ

【追加要素】 ティファが、以降も抱え続ける「テロ活動への疑念と悔恨」も示しておく
（これまで作戦に不参加だったことへの言及 etc..）

＋

3．サブ要素

（街レベルとして）キャラ掘り下げ、裏事情の回収など

① サブキャラクターたちの魅力だし
・大家マーレ／マリン／ジェシー／ビッグス／ウェッジ……の掘り下げ

② 主人公不在ならではの……
・ティファの、クラウドへの疑念・不安にも触れる（再会時の回想台詞etc）
・仲間たちの、対クラウドの感情も可視化（バレットのデレ部分など）

③ はるべき伏線と、回収すべき要素
i) 伍番魔晄炉事件のニュースへの住民のざわめき
➡ 次ロケで時間が巻き戻ったことを伝える手段の一つとして、
後の伍番街スラムと同じようなニュース騒ぎ
ii) 神羅のプロパガンダの影響
∟アバランチに対するスラム民の目
∟ウータイと本家アバランチの関係

前後含めたロケ状況

前ロケ：『伍番魔晄炉』

アートなし

・三日目夜／18時～20時
・伍番魔晄炉爆破の準備を整えたあと、脱出中に神羅兵・エアバスターと戦闘
・エアバスター戦後、足場が壊れてクラウドのみ落下してしまう

当ロケ：『ティファミッション』



・四日目夜更け ～ 五日目夜
・脱出～帰還まで6時間以上は経過
・住民たちは、伍番魔晄炉爆破のニュースを知っている
・消息不明のクラウドを心配しつつも、ティファは七番街に迫る危機に気づく
・真相を知るべく、コルネオの元へ向かうために、ドレスに着替えてチョコボ馬車に乗り込む　時間の繋がり

後ロケ：『伍番街スラム・前』



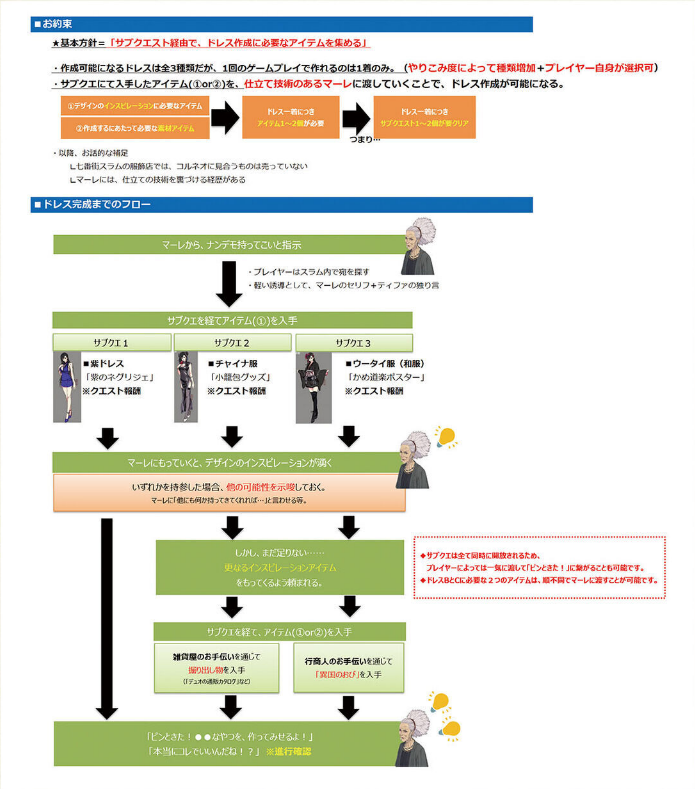
▼教会～エアリスの家
・四日目昼／13～16時
・操作キャラクターは再びクラウドに戻る（ティファミッションより数時間巻き戻り）
・伍番魔晄炉の橋から落下したクラウドは、伍番街スラムの教会で目を覚まし、エアリスと再会
・エアリスの家から七番街スラムまで、エアリスの案内で戻っていく

※経過時間不明の扱い



▼陥没道路～ウォール・マーケット
・四日目夜／20～21時
・六番街スラムの公園まで到着したクラウドとエアリスが、チョコボ馬車に乗ったティファと遭遇（ドレスお披露目）
・ティファを追ってコルネオの館に潜入するクラウドとエアリス
・ティファと合流後、コルネオから神羅の計画を聞き出すも、罠によって地下下水道へ。

ドレス入手概要



■お約束

★基本方針＝「サブクエスト経由で、ドレス作成に必要なアイテムを集める」

・作成可能になるドレスは全3種類だが、1回のゲームプレイで作れるのは1着のみ。（やりこみ度によって種類増加＋プレイヤー自身が選択可）

・サブクエにて入手したアイテム(①or②)を、仕立て技術のあるマーレに渡していくことで、ドレス作成が可能になる。

①デザインのインスピレーションに必要なアイテム
②作成するにあたって必要な素材アイテム
→ ドレス一着につき アイテム1〜2個が必要
→ つまり… ドレス一着につき サブクエスト1〜2個が要クリア

・以降、お話的な補足
　∟七番街スラムの服飾店では、コルネオに見合うものは売っていない
　∟マーレには、仕立ての技術を裏づける経歴がある

■ドレス完成までのフロー

マーレから、ナンデモ持ってこいと指示

・プレイヤーはスラム内で宛を探す
・軽い誘導として、マーレのセリフ+ティファの独り言

サブクエを経てアイテム(①)を入手

サブクエ 1	サブクエ 2	サブクエ 3
■紫ドレス 「紫のネグリジェ」 ※クエスト報酬	■チャイナ服 「小籠包グッズ」 ※クエスト報酬	■ウータイ服（和服） 「かめ道楽ポスター」 ※クエスト報酬

マーレにもっていくと、デザインのインスピレーションが湧く

いずれかを持参した場合、他の可能性を示唆しておく。
マーレに「他にも何か持ってきてくれれば…」と言わせる等。

しかし、まだ足りない……
更なるインスピレーションアイテム
をもってくるよう頼まれる。

◆サブクエは全て同時に開放されるため、
プレイヤーによっては一気に渡して「ピンときた！」に繋がることも可能です。
◆ドレスBとCに必要な２つのアイテムは、順不同でマーレに渡すことが可能です。

サブクエを経て、アイテム(①or②)を入手

雑貨屋のお手伝いを通じて 掘り出し物を入手 (「デュオの通販カタログ」など)	行商人のお手伝いを通じて 「異国のおび」を入手

「ピンときた！●●なやつを、作ってみせるよ！」
「本当にコレでいいんだね！？」※進行確認

Staff Comment

レベルデザイナー：**日置友梨**

製品版だと、ティファのドレスの種類はCHAPTER 3の会話中の選択肢で決まりますが、もとはティファミッションのさまざまなクエストを通じて、プレイヤーに選んでもらう予定でした。ゲーム内でティファのドレス姿を、クラウドやエアリスのように大々的に披露する場面がないのは、本来はこのパートで見せる予定だったからなんです。

サブクエスト概要

・本ロケでのサブクエストは、すべて報酬としてドレス関連アイテムを入手できますが、
内容まで「ドレスの素材集め」にするわけではありません。

・このタイミングでサブクエをこなす意味付けとして、**共通テーマを「ティファが仲間と街を大切にしていることを再認識する」**と設定し、
「自分が今できること＝仲間や街のために動く／コルネオの元に行く」という気持ちを整えていきます。

・といいつつ、サブクエ方針にのっとり、単体のサブクエストとしてもほどほどのボリュームがあるものとするために、
「NPC掘り下げ」「世界観掘り下げ」「メインシナリオの補足」といったことを満たした内容に収めます。

サブクエ期間中、ティファ以外のアバランチは次の作戦の下見に向けて、
七番街スラム不在となっているため、
ひとりで解決しなければいけない状況です。

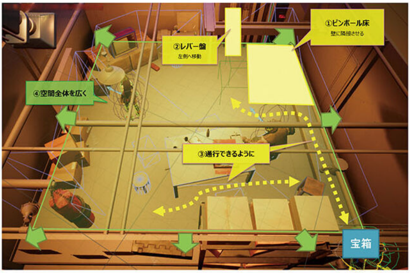
▼一覧

クエストの狙い	主な登場キャラ	規模	登場エネミー	主な遊び	報酬
・マリンの掘り下げ ・児童館をつかう	マリン／スラムの人々	A	狩場モンスター	情報収集 バトル NPC追従	紫ドレス向けアイテム （マリンのお守り）
・ティファのバトルの幅を広げる ・ティファの過去掘り下げ（ザンガン関連）	武器屋／ザンガン	B	狩場モンスター	新武器での雑魚バトル	チャイナドレス向けアイテムA （小籠包グッズ）
・神羅助手シリーズ2	神羅助手	C	ホウルイーター亜種	亜種バトル	チャイナドレス向けアイテムB （ブレスレット）
・やりごたえのある亜種バトル ・バレット掘り下げ　バレットの繊細さを垣間見せることで、バレット株をUPさせたい（愛妻家／コレルの件をにおわす）	バレット／ジャンク屋	C	スイーパー亜種	亜種バトル	ウータイドレス向けアイテムA （異国風の装飾品）
・原作のちらしキャンペーンをオマージュしたコミカルなお使い ・ウータイ絡みで本作に登場しないユフィに触れてファンサービス	アバランチ協力者／ウータイ行商人	B	なし	街全体の探索	ウータイドレス向けアイテムB （かめ道楽通信）





アバランチ地下アジト



・プレイヤー導線などを考慮し、レバー操作版やピンボール台の**場所を調整**
・ピンボール床を、人が通らないような見た目にしてほしい
・ピンボールに対して部屋が狭く感じるので、**全体的に拡張させたい**
（1.1〜1.3倍くらい。③番が通行できる広さに。）

■ピンボール床の封鎖物の見た目

・ピンボール下降中、プレイヤーが**床内に入らないように封鎖**したい
・資金難のアバランチのアジトらしく、**手作り感**のある見た目

↓
封鎖方法としては……
案A　段差をつくる＋床面のデザイン／構造上、
人が歩けないような見た目にする
案B　背丈の低いパーティションロープ的なものを置く

Staff Comment

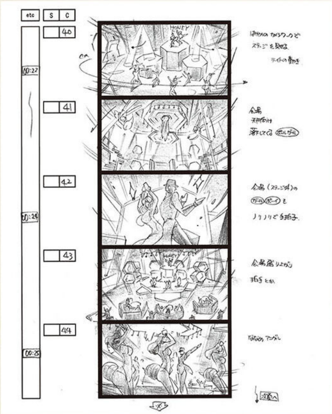
レベルデザイナー：**日置友梨**

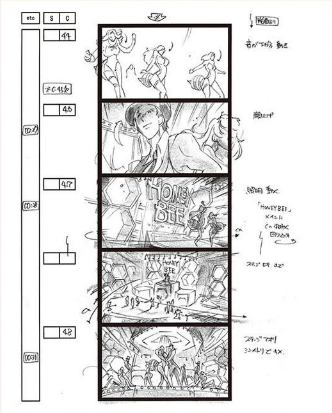
オリジナル版の序盤で印象的だったアバランチの地下アジトを、本作でもこのパートで登場させる予定でした。オリジナル版でバレットがなぐっていたサンドバッグを揺らせたり、ピンボール台も動かせたりと、いろいろ小ネタを考えていましたね。

カットシーンコンテ

エアリスの秘策（ショーのはじまり）

CHAPTER 9 六番街スラム・蜜蜂の館



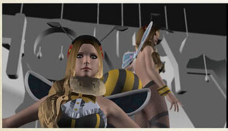


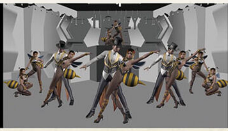
Staff Comment

カットシーンディレクター：**三宅秀和**

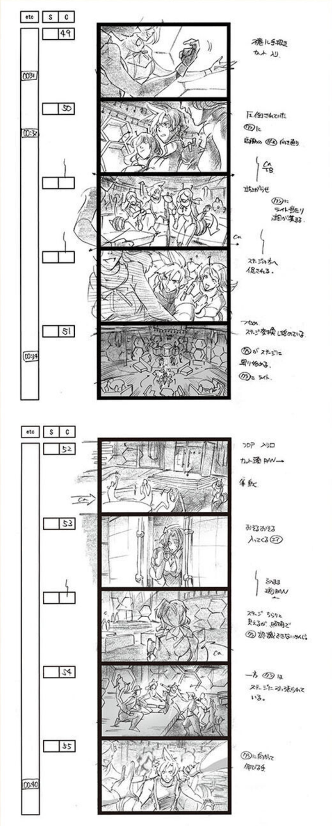
本作でもっとも挑戦的で難易度の高かったシーンです。新たにチャレンジする要素が多く、構想から完成まで半年近くかかりました。当初から、ウォール・マーケットでは夜の世界をリアルに描くことが決まっていたので、ダンスの内容については、ショーダンス経験のある振付師とダンサーに協力をお願いしています。

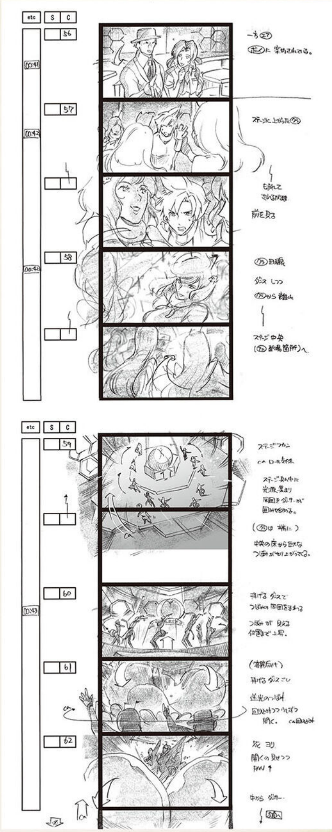
仮組みの映像



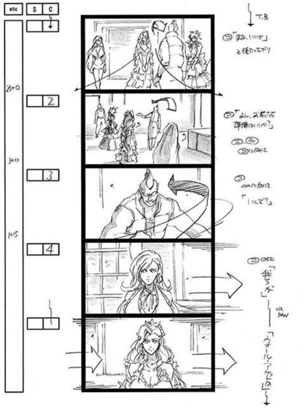


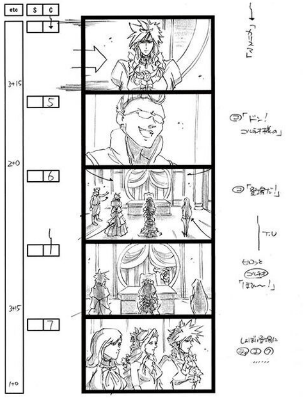


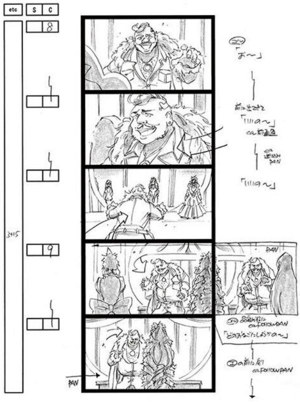

etc S C
49
50
51
52
53
54
55

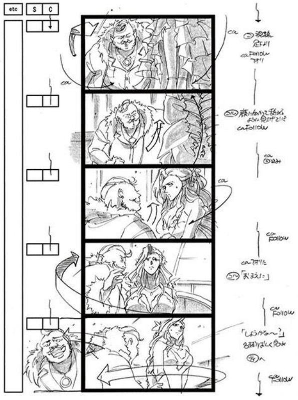

etc S C
56
57
58
59
60
61
62







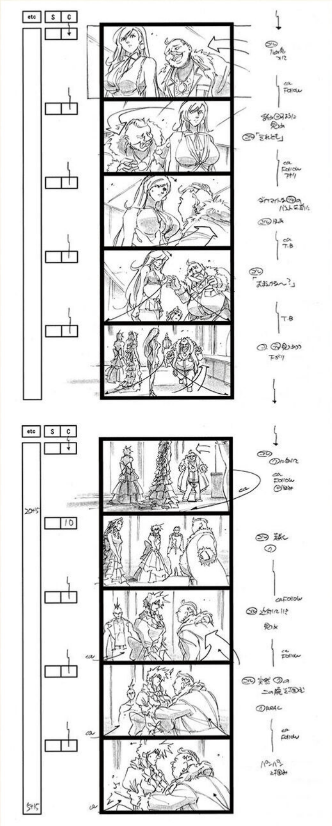


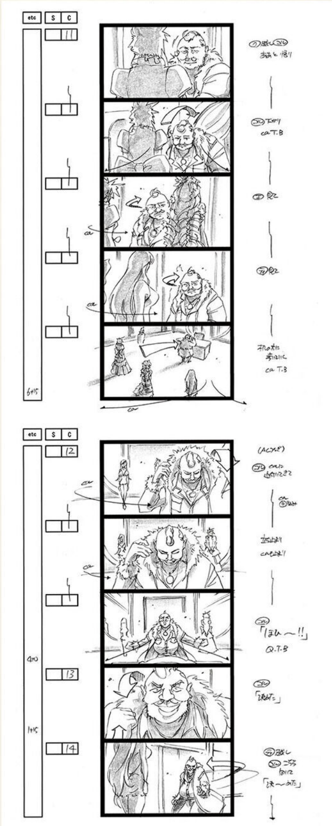




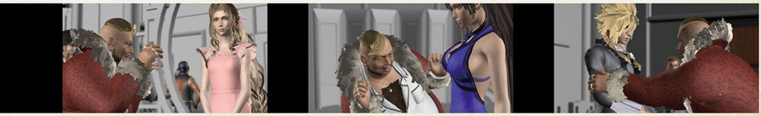


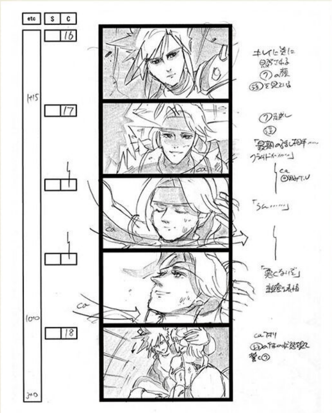




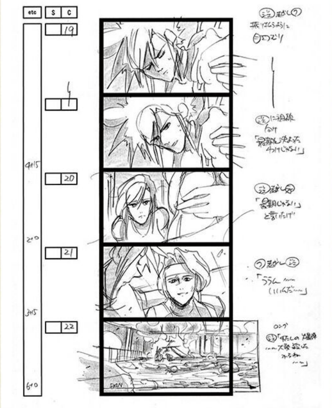


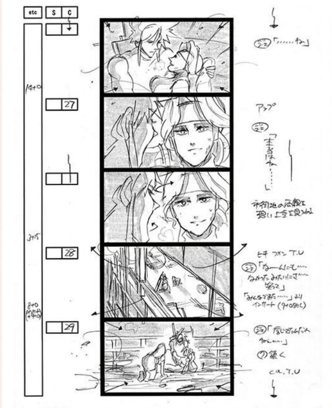
仮組みの映像







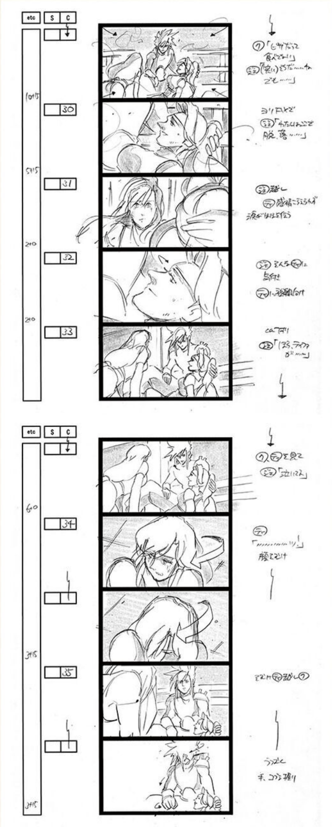


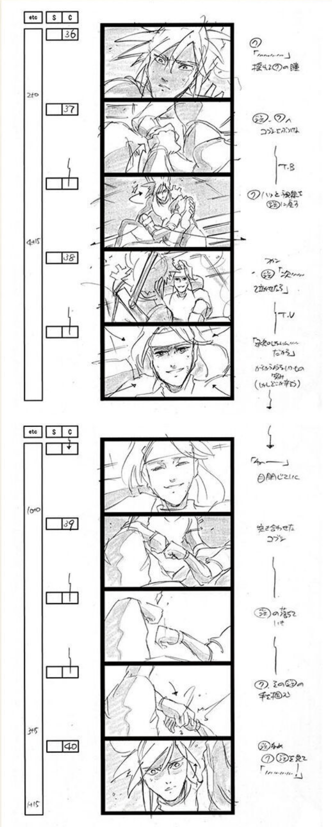


Staff Comment

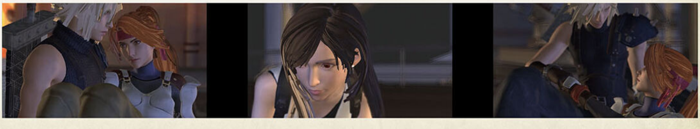
カットシーンディレクター：三宅秀和

本作のジェシーは、物語の序盤から積極的にクラウドにからんでくるので、このシーンはかなり重要なものになりました。途中で挿入されるティファの涙が切なくて、泣かされたプレイヤーも多いのではないでしょうか。かくいう私もそのひとりです。

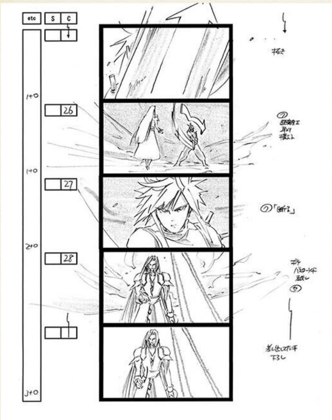


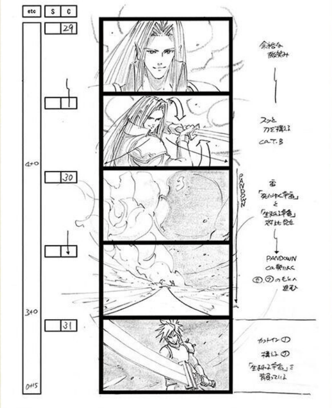


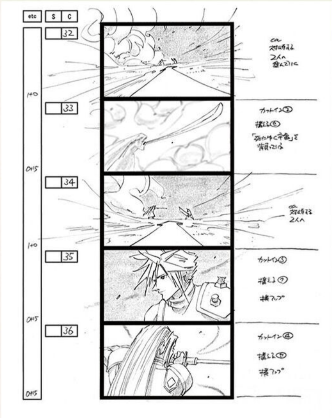
仮組みの映像



エンディング（セフィロスとの対話）





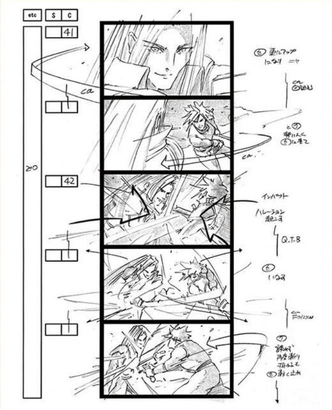


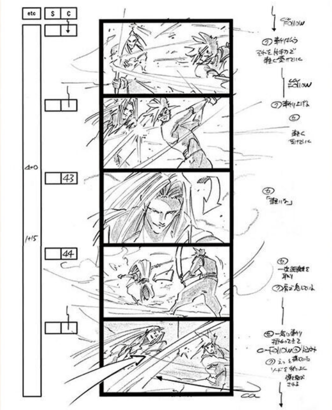


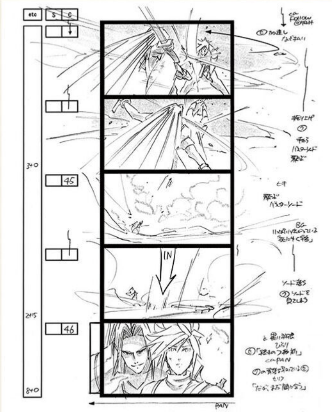
Staff Comment

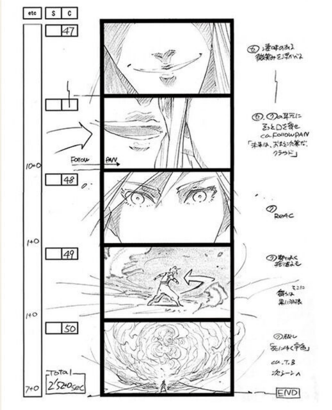
カットシーンディレクター：三宅秀和

まさか本作でこのシーンを制作することになるとは思いませんでした。「オリジナル版へのリスペクト」と「圧倒的に強いセフィロスを描く」をコンセプトに、演出しています。

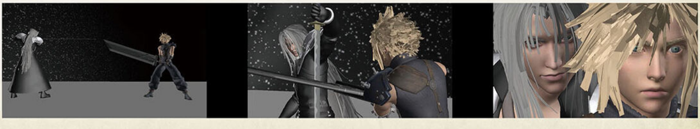

etc S C
41
42
Q.T.B
Follow


etc S C
43
44

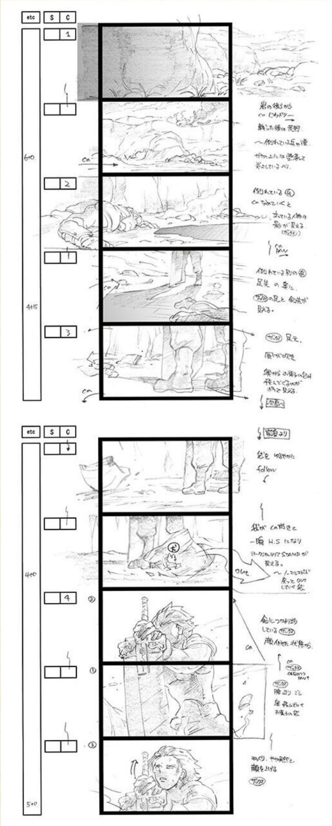

etc S C
45
46
PAN

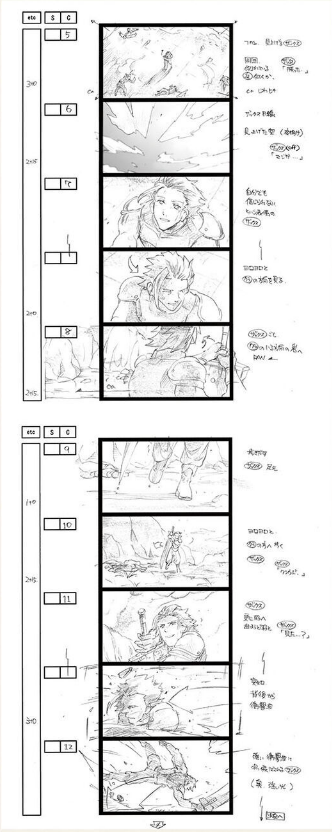

etc S C
47
48
49
50
REAC
Total 2'52+0sec
END

仮組みの映像



エンディング（ザックスの勝利）



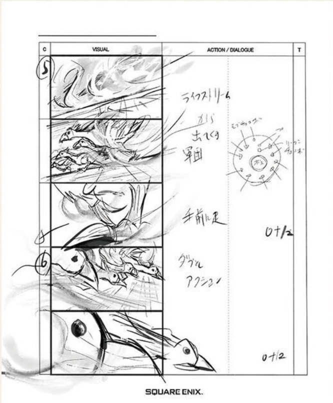


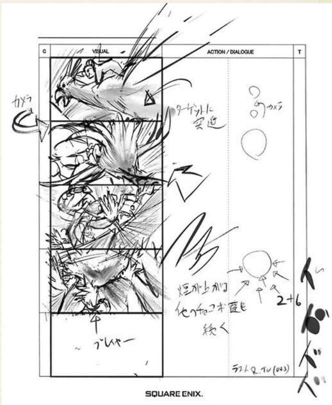
Staff Comment

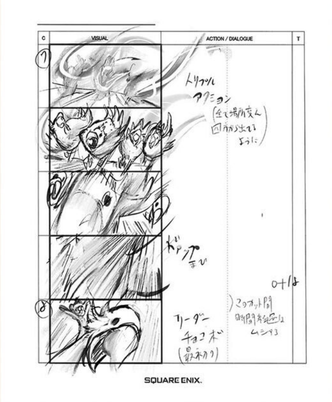
カットシーンディレクター：**三宅秀和**

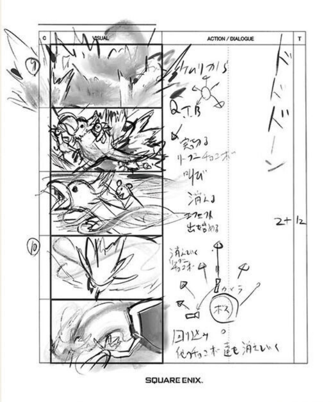
開発の当初から、このシーンについてはファンからさまざまな意見が出るだろうと予想していました。ゲームが発売されたあと、世界各国のかたの反応を見たのですが、ザックスの幸せを望む声が多く、人気があるキャラクターだと再認識しています。

チョコボ＆モーグリ（必殺技!!）







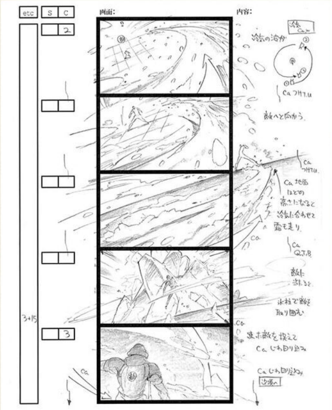


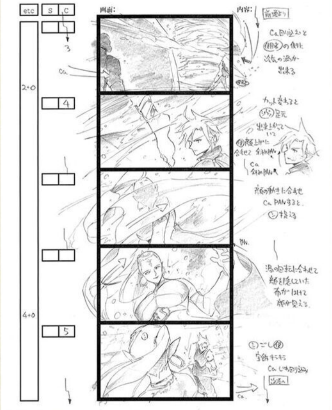
Staff Comment

カットシーンディレクター：三宅秀和

本作のリアリティのある表現にマッチさせるために、演出ではコミカルな表現を抑えました。

シヴァ（ダイヤモンドダスト）







Staff Comment

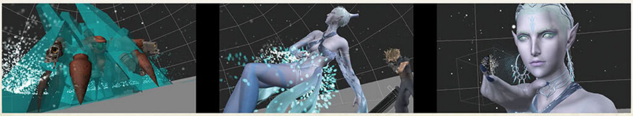
カットシーンディレクター：三宅秀和

唯一の女性召喚獣なので、雪の要素と口づけを使って、優雅さと色気が出るようにしました。

リードバトルデザイナー：城市智孝

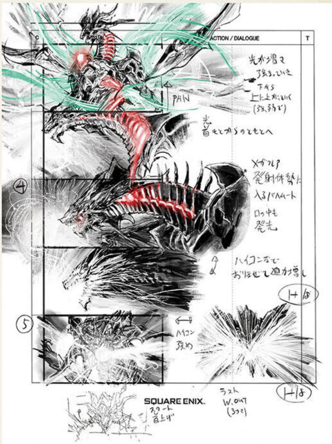
シヴァやバハムートなどの、エネミーとしても登場する召喚獣の必殺技は、同じコンテをもとにして、味方用と敵用とでそれぞれ別々に演出しています。基本的な構成は同じですが、バトルのなかでカットシーン風に見せるために、さまざまな工夫を凝らしているんですよ。開発中は、敵の召喚獣が必殺技を使っている最中に味方の召喚獣も必殺技を使おうとしたりして、なかなかカオスな状況が起こっていました……。

仮組みの映像

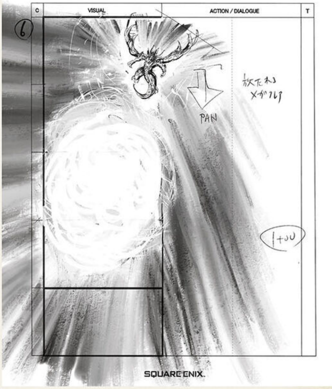


バハムート(メガフレア)









Staff Comment

カットシーンディレクター:**三宅秀和**

本作のバハムートは空中でのフォルムがカッコいいので、シルエットが目立つカメラワークと『メガフレア』の王道感を強調した演出にしています。

エネミー設定資料

ノーマル敵

警備兵

設定メモ



・知性的
・武器の構えは基本に忠実
・遠距離から射撃で攻撃
・敵の殲滅

・フットワークは軽め

・神羅カンパニーの治安維持部門に所属する私設軍隊の一般兵
・特殊な作戦において運用されるような兵士ではなく、
神羅施設や市街地などでの巡回警備、治安警備のために配備されている兵士
・さらに敵対組織の鎮圧行動や迎撃などに駆り出されることもあり、担う役割は多岐にわたる
・巡回警備などでは1人で行動することはなく、2人以上の班単位、もしくは2班以上で構成される分隊で行動する
・マシンガンなどの自動小銃、手榴弾、トンファーを装備している歩兵
・軍から配布された武器を装備しただけの人間

・サイズ：M
・初登場ロケーション：壱番魔晄炉
・使用用途：ザコ
・死亡処理：ライフストリーム

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：小川 浩

本作における人型エネミーの基本となる警備兵は、さまざまな状況に応じたアクションができるよう、初期設計を行ないました。最終的に、特殊な要素やアクションはほかのエネミーに割り振られてしまいましたが、初期のころは本当にいろいろなことをしていましたね。お世話になりました！

部隊長ゴンガ



・神羅カンパニーの治安維持部門に所属する私設軍隊の上級鎮圧兵
・担当する役割は鎮圧兵と同様だが、より戦闘が激しい場所に配備されている兵士

畜産を営む地方出身者の四男。
恵まれた体格から上級鎮圧兵候補となったが、あるトラブルで昇格試験に臨めず鎮圧兵のままとなった。
仲間からは、強さに恐れられると共に信頼されており、部隊長からの信頼も厚い。
大がかりな出動命令の際は必ず駆り出され、装備する道具は独自のカスタマイズが加えられている。
その事について咎められることはない。
アバランチ内でも彼の噂は広まっており、本名は不明だが『ゴンガ』という俗称で呼ばれている。

・キャラクターのモデル形状は上級鎮圧兵と同じ
キャラクターモデルは、盾にほぼ隠れてしまうため上級鎮圧兵と同じものを使用
出来たらベターとして、上半身を少しマッスルにさせたい（モーションに影響しない程度）

・キャラクターのテクスチャーは上級鎮圧兵と違う
ラインなどが入り、鎮圧兵と差別化できるように。
背中はわかりやすく差別化してほしい、例：文字など入っているとか

・スタンロッドは、鎮圧兵、上級鎮圧兵と違う
二本束ねたダブルスタンロッド
※通常の上級鎮圧兵で使用を考えています。
ゴンガには電圧を上げたスタンロッドの使用を考えています。

・盾は、鎮圧兵、上級鎮圧兵と違う
鎮圧兵の盾をカスタムした物
横幅が広くなり、オリジナルのペイントが施されている。
ペイントに関して、浜口案で女神という話が出ています。
FF7のイメージで漢字「堅」「硬」「強固」「頑丈」等が入っているといいかなと思います。

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：小川 浩

特殊な上級鎮圧兵として用意された部隊長ゴンガですが、ゲーム中では明らかにされない、とてもユニークな非公式設定があります。「あるトラブル」とはいったい何なのか……。なお、ゴンガの外見については、通常の上級鎮圧兵と差別化したいと考えて設定を作ったところ、デザイナーの頑張りのおかげで、ほぼ希望をかなえてもらえました。「頑丈」と書かれた盾は強そうです。

スタンレイ&スタンテイザー&グレネードソーサー

スタンレイ（機銃タイプ）



神羅カンパニーの兵器開発部門で製造された自走式の対人兵器
重力制御機能で飛行移動しながら、熱検知や動体検知機能などで敵と判断した対象に攻撃を行う自律型ロボット兵器
高速の空中移動と優れた敵追尾性能を活用して、逃亡者の追跡や迎撃用として配置されている
初動/緊急作戦での様々な状況に対応するため、鎮圧用のスタンや応急修理機能など多くの優れた機能が搭載された多機能モデル
脚を中心部に収縮して変形することが可能で、天井の隙間から登場したりなどの不意を衝いて出現することもある

・ サイズ：S
・ 初登場ロケーション：螺旋トンネル
・ 使用用途：ザコ

スタンレイ（テイザーガンタイプ）



神羅カンパニーの兵器開発部門で製造された自走式の対人兵器
重力制御機能で飛行移動しながら、熱検知や動体検知機能などで敵と判断した対象に攻撃を行う自律型ロボット兵器
作戦本隊や増員部隊の支援を目的に開発されたモデルだが、単独性能も優れているので様々な場所に配置され活躍している
敵の動きを封じて殲滅チャンスを作ったり、敵の攻撃から味方を守るなど、攻防両方の機能を備えた支援特化モデル
脚を中心部に収縮して変形することが可能で、天井の隙間から登場したりなどの不意を衝いて出現することもある

・ サイズ：S
・ 初登場ロケーション：七番街スラム支柱
・ 使用用途：ザコ

スタンレイ（グレネードタイプ）



神羅カンパニーの兵器開発部門で製造された自走式の対人兵器
重力制御機能で飛行移動しながら、熱検知や動体検知機能などで敵と判断した対象に攻撃を行う自律型ロボット兵器
グレネードガンによる敵迎撃や殲滅性能を活用して、神羅施設内の要所警備や重要設備での迎撃用として配置されている
本体の下に連射式のグレネードガンと頭部のミサイルランチャーが備えられたタイプで、頭部分は円錐型になっているのが特徴
高火力重視の大型/重装仕様、飛行機能は移動にのみ使用し、作戦中は固定砲台化して複数ターゲット/広範囲攻撃をメインに戦う

・ サイズ：M
・ 初登場ロケーション：プレート断面
・ 使用用途：強ザコ

機銃タイプ
多機能モデル、万能バランスタイプ
近接対応攻撃に遠距離と状態異常「スタン」攻撃も可能、単体でもバランス良く戦えて、味方を回復させる機能もあるなど万能タイプ
→ 攻撃を当てれば比較的に簡単に倒せるが飛行状態だと攻撃が届かない場合も多い、放っておくと色んなことをしてくるので「色んな意味で厄介な存在」

テイザーガンタイプ
支援特化モデル、狙撃/サポートタイプ
仲間のエネミーキャラをサポートするアビリティを使用、マバリア/砲弾補給/電力供給など、様々な機能搭載の支援ユニット
→ 基本的に離れた場所から攻撃してくるのでなかなか倒し難い、支援特化の特徴から編成によっては大きな脅威になる「潜在リスクが高い気になる存在」

グレネードタイプ
他のタイプよりも二回りほど大きくHPも高い乱射タイプの爆弾魔、地上でのみ戦うタイプで飛行はしない
(比較的に近距離) 回避よりは攻撃を優先して戦う、複数ターゲットに対して広範囲攻撃をメインとしているため殴り合いのダメージ蓄積も脅威

高火力の爆弾魔 + 硬い特徴を活かした接近戦をメインに仲間の攻撃チャンスや時間稼ぎのタンカーとしての役割もする
機動性の代わりに全面攻撃に特化するタレットモードで戦況を揺るがすので、PC側の攻撃優先順位を乱すことでもプレイヤーを困惑させる

範囲攻撃のグレネード連射、近接での吹き飛ばし攻撃もありしぶとい/しつこい存在

→ 攻撃優先のグレネード連射で「今直ぐ危ない無視できない存在」として、まずプレイヤーの目を引くが、
先に倒すにはなかなか死なず苦労と時間がかかるので、攻略順の判断を悩ませる「存在だけでも戦況を圧迫する存在」


実際の画面

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

グレネードタイプは最終的にサイズが大きくなりましたが、当初これら3種類のエネミーは小型で形や動きなどが似ていたので、個性を出すためにこまかい設定を考えました。まず、機銃タイプは螺旋トンネルで不法侵入者（クラウドたち）の前に最初に現れることから、初動対応や緊急作戦の担当に決定。そのあと、軍隊で戦力を順次投入する流れをイメージして、残りの2タイプの役割を決めていきました。

バトル中のアクションは、各タイプの個性を出すことも大切でしたが、それ以上に重視したのがお互いの連携です。ほかのタイプと一緒に登場した場合、役割に合ったアクションをとるように設計し、さらに「リンク」による特殊な連携行動を実装しました。この連携行動は、別の神羅兵器にも拡張することになり、スタンテイザーとモススラッシャーのリンクが実現しています。

カッターマシン

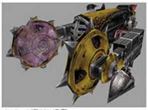
部位破壊



- カッター部位のダメージ蓄積で、腕が破壊
- 破壊された腕側の攻撃性能が低下するので、攻略ポイントになる
- 破壊直後はあえてチェーンソーの頻度を上げるなど、弱まったことが認識し易いAIに変更
  両腕が完全破壊された場合は、弱くなった攻撃技はAIで封印など対応

■ 備考
- 攻撃力低下など、追加の状態異常も必要によって検討
- カッターの回転がモーション持ちの場合、モーションを分ける必要があるかなど、要相談





カッターの深刻な損傷

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

大きなカッターを構えた、見るからに危険そうなエネミーなので、強めの敵として設定したうえで、「メイン武器のカッターを部位破壊することで弱体化できる」という攻略手段を用意しました。カッターが破壊されたあとは、攻撃の威力が下がるとともにクラウドたちのダメージリアクションも小さくなり、弱くなったことが感じられるようにしています。ちなみに、このエネミーの上位版とも言えるカッターマシン＝カスタムは、アビリティによる攻撃をカッターでガードするなど、カッターに関する要素をいくつか追加しました。

ヘルハウンド

バトル概要

ヘルハウンドの特徴は同時に闇系と炎系の技を使うこと。そのため、二つの頭を持つ：一つは炎専用、一つは闇専用。
「サル」のゼネネと差をつけるため、素早く動いて襲いかかるより、じっくり行動するエネミーにする。
物理攻撃はできますが、しょっちゅう炎と闇吹き出しのような技を使う。
各頭にロックオンすることができないが、
食らったダメージの属性によって、全身の炎・闇のエフェクトが消え、その技が発動できなくなる。
一定時間後、関の声モーションで復活できる（ただし、体力を回復しない）。

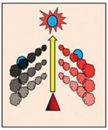
わかりやすい比較表：





	ゼネネ	ヘルハウンド
キーワード	猿、機敏、狂気、不安定	二重性、断固、きちょうめん、冷静、カオス
敵戦略	一撃離脱	弾幕
PC攻略	物理攻撃をよけたり、反撃したりする	炎や闇を回避しながら、隙があるときに攻める
サイズ感	M（虎みたい）	L（白サイみたい）
モード	2（暴れると体から炎が噴き出す）	1（常に体から炎が噴き出す）
難易度	普通	難しい
狙える箇所	1（中心）	1（中心）

突進回転



体を丸めて縦回転することで、背中に無数にあるトゲでターゲットに体当たりしながら引っ掻きます。
ホーミング性能がないので、直線で動く。
移動しながら、左右から同時に炎と闇を吐き出す。

- 威力：★★★★☆
- 使用頻度：★★☆☆☆
- 使用期間：常時
- 効果：物理+炎・闇属性の魔法
- 範囲：シリンダーサイズ：長さ900、半径80
- 技の区分：強



■ 備考
- PCが左右に回避しても、闇や炎からダメージを受ける。
- PCがじっとしてガードかカウンターしたほうが有利

開発する意図:
・ヘルハウンドは頻繁に動かないし、後ろは結構無防備なので、たまにこの技で自分の位置を変更する。
・巻き込まれると不利なので、距離をとって遠距離戦に戻す。
・ビジュアル的に迫力のある演出ができる。
・ゼネネに慣れたプレイヤーはすぐ左右に回避するけど、ヘルハウンドではそれが効かない（新たな学習になる）。

プレイヤー側の攻略:
・炎か毒、どっちのダメージを食らうかプレイヤー次第。その選択はプレイヤーの勘、そしてロードアウトによって変わる（例えば、毒が無効になる装備を使うと、その方向にドッジロールをしてもよい）。
・知識と反射神経があるプレイヤーは左右に回避せず、正面でヘルハウンドをガードかカウンターをすると激しく反撃できる。

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：
小川 浩

ヘルハウンドはゼネネをベースに作成したエネミーで、両者のイメージの差別化を図るためにこの資料を作りました。当初は炎と闇の2属性を利用する想定でしたが、最終的に闇属性の概念は本作では未採用となっています。下側の「突進回転」は、ゲーム中の『ライオットスピン』という攻撃で、最初は吐き出す闇に毒の効果がついていました。調整の段階で毒の効果はなくなりましたが、実装された直後は猛威を振るっていたアクションですね。

サハギンプリンス



サハギン族の王家の血を引く王子。青い肌は王家の血を引くものだけがもつ特徴。
現在までの指導者は人間の文化と交わらないことを選択して生きてきたが、
王子は幼少期から好奇心旺盛で、
世話役の隙を見つけては地上に出かけて人間の生態を学んできた。

人間の生態を観察してきた結果、人間は恐怖の対象ではない、
我々こそが地上の住人であると主張しているが、
現在の指導者からは危険な思想であるととがめられている。

王子と王子の思想に賛同している取り巻きは、サハギン族にとって反社会勢力であり、
指導者の目の届かないところでひそかに人間への対抗準備を行っていて、
人間にとっても脅威の存在。

Staff Comment

バトルデザインコーディネーター：**小川 浩**

サハギンプリンスの企画を作る前に書かれた、イメージをふくらませやすくするための非公式な設定です。実際のゲーム中には出てこない要素ですが、このような設定をもとに担当者がアクションなどを考えているんだなあ……と思っていただければ。

怪奇虫

バトル概要

かなりの数が登場して１つの生命体のように動く姿など、見た目のインパクトが非常に強いエネミー
群れで一斉攻撃してくる姿にはつい戸惑ってしまうが、それぞれの個体は非常に弱くてサクサク倒せる無双感も楽しめる

飛行状態で生息地を徘徊していて、縄張りに侵入したり攻撃されると一斉にバトル態勢をとる
基本的には縄張り意識で行動するため、侵入者がエリアを離れると特に追いかけたりはしない

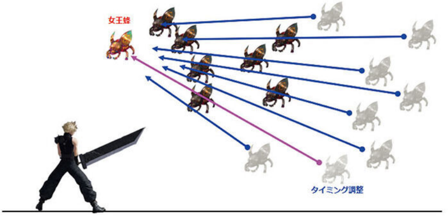
なるべく多くの怪奇虫を出して、１つの生命体に見える群れ行動をしながら戦う想定
１バトル内にいくつの群れを置いて運用するかは、生成可能な数などを検証しながら決めていく予定

個体としての存在感と集団の群れ行動を同時に表すために、群れ行動用の女王蜂システム導入
群れの中に必ず一匹存在していて、全体に号令を出して群れを制御する
＊女王蜂は必ず一匹存在、女王蜂が死亡やバースト時などは他の個体に切り替えながら戦う

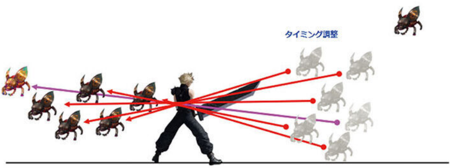
設定としてはお互い信号を送り合うことで成り立っている集団行動
機械的に全く同じ動きをしたりはしない、行動が遅れたり偶に協調しない個体もいるなどそれぞれ生き物としての自然な動きを目指す

個体数に対して攻撃頻度を調整、群れが大きいほど攻撃性が高まる

群れ移動
主に攻撃する前に、予兆の役割を兼ねて攻撃方向などを纏めるために使用
女王蜂が移動を宣言すると、エネミーが同じポイントに向けてタイミングをずらして移動



群れ攻撃
基本的には移動に参加したエネミーだけが攻撃を行う
群れ移動後に集まっているところから、同じターゲットに向けてタイミングをずらして攻撃



Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

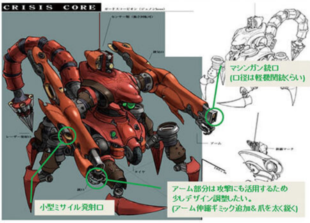
怪奇虫は、「できるだけ多くの個体を同時に出して、群れとしての動きを見せる」というコンセプトのエネミーです。鳥や魚などの群れを参考にしつつ、特殊なシステムを導入して群れの動きを表現しました。バトル中は気づきにくいですが、怪奇虫の群れのなかには命令を出す女王蜂のような存在がいて、その1匹を中心に全体が行動しています。攻撃の手を止めてよく観察すると、どれが女王蜂なのか見えてくるかもしれません。

中央の図は群れの移動についてのもので、女王蜂が先行して移動し、ほかの怪奇虫があとを追って動くことを表しています。

一番下にあるのは、群れの一斉攻撃についてのイメージ図ですね。移動の場合もそうですが、怪奇虫はすべての個体がそれぞれ意識を持っていて、女王蜂から命令がくだされると個別に判断して行動します。1匹1匹に個性があるので、同じように女王蜂の命令を受けても、反応が遅くて攻撃のタイミングが少しズレる個体や、何かの理由で攻撃に参加できない個体がいるんですよ。このイメージ図でも、ボーッとしていて攻撃をせずに取り残されてしまった個体が描かれています。

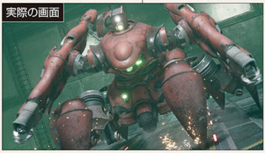
ボス敵

ガードスコーピオン



※デザインはCCFF7のものを流用。一部アレンジを加えたい箇所あり。(図内テキスト参照)

・壱番魔晄炉のボスとして登場。(ゲーム開始後、最初の大型ボス)
・神羅製の無人兵器。
・六脚の歩行ユニットを駆使して、高い機動性を誇る。
　→動きのモチーフは節足動物。[サソリ(反応速度)+タランチュラ(重さ)]×[スピード感]といった感じ。
　→歩幅は狭いが、とにかく足が速い。
　→巨体を軽々と長距離ジャンプさせることも可能。
　→さらには垂直登はん(登場時演出)、壁面移動(特殊攻撃)なども可能。
　　→物理的にはかなり無理があるが。。。それだけ超高出力ということで。
・主武装
　テイルレーザー
　腕部マシンガン ×2門
　腕部小型誘導ミサイル ×2門
　対人クロー ×2(左右, 捕獲用)
　電磁フィールド
　サーチスコープ(頭部センサー)
・無人機なので、挙動や動作は機械的。
　→目的設定～行動実行～結果判断～目的再設定、のサイクルが極めてシンプル。
　→「超反応」というのは"機械"的ではないので注意。
　→各種アクションは昆虫やクモなど、節足動物の挙動に近い。



Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

このエネミーは3Dモデルを含めたデザインが先行するなかで、攻撃手段などの設定を考えていきました。過去にいろいろな作品で登場しているので、それらに負けない存在感を出して差別化を図ることに注力しています。ちなみに、オリジナル版ではチュートリアル的なボス敵でしたが、本作でも同じような役割を持たせていて、たとえば相手を5秒間拘束する『クローアーム』には、キャラクターの切りかえをうながす狙いがあったりします。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

フィーラーは設定的に「作用に対する反作用」をイメージした存在なので、相手が抵抗すればするほど強力に妨害する、という形でバトルの方向性を決めました。これの究極形がフィーラー＝プラエコとなっています。

フィーラー（未知なる魔物&虚無なる魔物）



◆バトル志向・行動傾向

バトル箇所におけるフィーラーの目的は、いずれの箇所も"時間稼ぎ"。
そのため、序盤は攻撃よりも阻害に徹する。フィーラー自体の影響力もそこまで強くない。

※ 見せ方、体感のさせ方に工夫が必要だが、エリアを進めば進むほど、
フィーラーの妨害(≒攻撃頻度)が増す、といった感じを出したい。要検討。

これを突破すると、第二段階として影響力を強めて、フィーラー(攻)が出現。
より強く妨害してくるようになる。
力ずくで抑え込む ＝ より攻撃的な手段で足止めしようとするイメージ。

フィーラー・守(仮)でディフェンスラインを張りつつ、プレイヤーがひっかかったら攻撃を仕掛けて弱らせる、というのが基本戦術。
大まかに言うと、一般兵＋指揮官、といったイメージ。

＜はじめに：フィーラーの倒し方＞

フィーラーは生命体ではないため、死亡／破壊 といった概念が無い(通用しない)。
以下をフィーラーの特性として、これをベースにバトルを構築する。

・フィーラーは常にリジェネ状態で、常時徐々にHPが回復する。
　→常時リジェネは、特殊怯み／バースト中は無効。
　→フィーラー(攻)も同様だが、弱体化させるとリジェネが切れる(セスラ戦:1回目以降, 駅前戦:2回目以降)

・フィーラー・攻は守を倒すことによって徐々に弱体化する
　フィーラー・攻は、どの攻撃もほとんど通らない高い耐久性を持った状態で出現。
　ノーマルフィーラー(守)を倒すと、弱体リアクションを発動し、一時的に耐性ダウン＆BP攻撃チャンスになる。
　　→弱体リアクションは守を倒した数に応じて、段々長くなる(最低3秒～最長9秒)
　フィーラー・攻をバーストさせると、基本耐性が弱体化し、攻撃が通るようになる。
　バースト終了後、弱体リアクションのカウントはリセットされ、初期値に戻る。

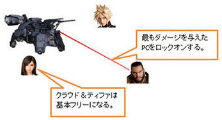
ローチェ



バイクをこよなく愛するスピードジャンキー。
初めてバイク兵からソルジャーに昇進した変わり種。
実力としてはファーストでもおかしくないのだが、頑なまでにバイク業務にしかつかないのでセカンドにすら推薦されずにいるが、本人はとくに気にしていない。ただただ速くて強い奴を求めている。
ウィリーや、シートの上に立つ、足で操縦するといった曲乗りもこなす。
出動すると、敵だけでなく味方も巻き込んで、甚大な被害をもたらすため、他のバイク兵からは恐れられ嫌われている。
よって、基本的に単独で行動し、ローチェが来ると他の者は撤退する。

ダストドーザー

ボスの基本的な戦術は、"距離をとった状態"で"火力制圧"の一点張り。
ある程度ダメージを受けるとターゲットを固定し、**そのキャラに向けて一点集中の砲撃・爆撃を繰り返す。**





一点集中で大火力を放ってくるので、対策しないと比較的あっさりやられてしまう。
狙われたPCを操作して対応するか、狙われていないPCに切り替えてフォローしつつ攻めていくか選択

部位に攻撃を加えていくと、部位破壊が発生。破壊部位の装甲が爆発しボスがダウンする。
通常ダウン中は弱点は露出しない。BPゲージを溜める時間。
バーストを発生させると弱点が露出。近接系物理属性のティファやクラウドが弱点部位に攻撃すると大ダメージ。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

図の右側にある「安直に回り込もうとする」は、文字で書くと簡単ですが、実際にはダストドーザーの大きい身体が引っかからないよう、コンテナの配置を変えたり移動のAIを調整したりと、実現させるのが地味に大変でした。

エアバスター

<バトルコンセプト>
① キャラクター切替え＆攻撃コマンドを活用して、敵のアルゴリズムを徹底的に崩す。
一定時間の溜め行動の後にビッグボンバーを撃つエアバスターに対して、
発射前に怯ませる、攻撃そのものをキャンセルさせる、といった遊び方。
オートトークでクラウド達に言葉の掛け合いをさせつつ対応の仕方を誘導し、
「クラウド達が連携を取ってボスへ対応している」
雰囲気をユーザーに感じさせ、バトル開始から一気に引き込み没入させる事を狙う。

② 攻めと守りのタイミングを見極めて立ち回る。
基本的に①を遊びの核として構成するが、これを活かしつつ攻防のメリハリを強めにつける。
攻め時＝コマンド(ATBゲージ)の使い時、というのは勿論だが、
守り時に対してもガードやローリングだけでなく、安全地帯への退避など地形を活かした対応手段も活用させる。
ATBの使い方、タイミングを重視する。

③ (Phase-3内)コマンド連携を用いて活路を見出す。
Phase-3(最終段階)では、エアバスターが空中に浮かび、クラウド＆ティファの通常攻撃が届かない状況が発生する。
また、エアバスターが通路に降りてきても苛烈な攻撃を次々に放ってくるため、ユーザーは苦戦を強いられる。
そのような不利な状況下において大ダメージを与えることで、その状況を打破することが出来るようにする。
各コマンドの効果(直接的／副次的問わず)と、そこから展開する戦略の幅をユーザーに認識・体験させる。

<行動目的，指針>
目的はクラウドたち「アバランチ一行の抹殺」のみ。極めて単純かつ明快。
→プレジデントからの直接指令なので、すべてにおいて優先されている。
→舞台の伍番魔晄炉は、アバランチの計画を逆利用して、意図的に被害を拡大させ、
その罪をアバランチに被せようとしている。
よって、施設を防衛したり、被害を抑えるような攻撃手段を選んだり、とかは一切しない。
とにかくどんな手段を使ってでも、指定されたターゲット(＝PC3人)を殺しにかかる。
「持っている最大の火力で、最大のダメージを与える」ことが唯一無二の思考性。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

オリジナル版で印象の強かった、パーティの分断やビッグボンバーといった要素を踏襲しつつ、プレイヤーの予想を覆す本作ならではの展開を盛りこんだバトルを目指しました。序盤はキャラクターの切りかえを重視した戦いで、バトルが進むにつれてアクション性を高めていき、緊張感や熱量が上がるように変化をつけています。

レノ(CHAPTER 8での出現時)



◆バトル志向・行動傾向
序盤はそこまで脅威を感じていないため、割と余裕をもって対峙する感じ。
→神羅兵(一般兵)をけしかけて、様子をみる。
→とはいえ神羅兵の戦力ではクラウドの相手にはならないため瞬殺。

神羅兵をのした後、レノ自ら出陣。(ここからタイマン勝負)
ここでは"クラウドを殺すのではなく、あくまでも無力化させる"ことが目的。
そのため、どことなく余裕を感じさせるアクションや仕草。
→次のプレート支柱バトルでは、一転して攻撃が激しさを増す(＝本気で殺しにかかる)。

レノ側の基本戦術は
機雷で足止め → 手持ちのロッド(電撃)で無力化＆鎮圧
といった感じ。

なので、機雷がある内は基本手をださず、クラウドが機雷に引っかかるのを待つ。
クラウドに機雷を破壊されると、余裕もなくなってきて仕方なく自分もロッドで鎮圧を試みる。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

レノはファンからの人気が高いので、オリジナル版などでのイメージを壊さないように、かなり気を使いました。人型のエネミーはバトルに落としこむと地味になってしまいがちですが、持ち前のスピードと電磁機雷を駆使することで、1対1とは思えない白熱した戦いにできたかと思います。

ルード(CHAPTER 8での出現時)



<バトルコンセプト>
①ルードのキャラ性の印象付け重視
・タークスNo.1のタフネスとパワー。
・クラウドには容赦ないけど、エアリスには優しい。

②体術演出でパワーの見せつけ
武器を持たないルード戦を地味な絵にしないため、
プロレスや格闘技にある大技を、カメラ演出等も盛り込んで派手目にやる。

<行動目的，指針>
教会で同僚のレノとその一行がクラウドに倒された事を知り、エアリスの家の前で二人を待ち伏せ。
エアリスからクラウドを引き離そうと戦闘を仕掛けてくる。
エアリスの保護が第一の目的であるため、エアリスには攻撃をせず、クラウドのみ集中的に狙ってくる。
レノを倒した相手であることは認識しているためクラウドを危険視してはいるが、倒すことが目的ではないため、
本気の70〜80%くらいで戦うイメージ。

<その他>
レノ戦同様、顔見せ用のバトルなので、
戦闘は2フェーズのみにする予定。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

相棒であるレノが電磁機雷を使って戦ったのに対して、ルードは自前のパワーでゴリ押ししてもらいました。開発初期は風属性が弱点のエネミーが少なかったため、「『エアロ』が当たるとサングラスが吹っ飛んでよろめく」という小ネタを仕込んでいたのですが、どうやってもギャグにしか見えず、あえなくボツに。バグでルードから無数のサングラスが飛び出していたのも、いまとなっては良い思い出です……。

レノ&ルード(CHAPTER 12での出現時)

<バトルコンセプト>

①MAXスピードのレノ、MAXパワーのルード、それぞれの本気の見せつけ。
・教会戦・伍番街戦を上回り、個々のキャラ性をMAXに出した本気の攻めを体感させる。
・どちらかというとフェーズ1～3全部で戦うレノにフォーカス。

②コンビネーション。
・共闘フェーズでは、息のあった連携技で攻める。
・片方が初撃でお膳立て、そこに片方が大技を決める。
・互いの戦法や動きを理解し合ってるコンビ感の表現。

③「タークスの意地」と「コンビの絆」の演出。
・最終フェーズに演出要素を入れたい。
それまでのフェーズでクラウド達に結構押されて満身創痍のレノ。それでも任務のために必死に戦うプロ根性と、
そんな相棒を心配し、レノがやられそうな時には身を挺して庇ったりする仲間思いのルード。
やってる事(支柱爆破)は非道だけど、「こいつらプロだな」「憎めない奴らだな」という事をプレイヤーに再認識してもらう。

④仲間が居ることのメリットの体感。
・教会戦・伍番街戦ではソロだったのが、今回はティファとバレットが居る。
彼らが居ることで、ソロ戦の時は出来なかった(レノ・ルードに通用しなかった)事が出来るようになり、
二人を使う事でプレイヤーにメリットになる要素を入れる。

<行動目的,指針>
アバランチ壊滅のため、プレート支柱爆破の任を受けてるレノとルード。
支柱爆破の任務を阻止しようとするクラウド達と戦闘になる。
タークス・神羅にとって重要な任務かつ、クラウドには教会戦・伍番街戦で既に一度倒されてるので、
プレート支柱戦では最初から二人とも本気でクラウド達を倒しに来る。

Staff Comment

リードバトルデザイナー:城市智孝

ストーリー的にもバトル的にも、ゲーム中盤での最重要イベントなので、タークスの本気を描くことに全力を尽くしました。敵と味方が、それぞれコンビネーションを駆使して戦う展開になるように、バトルのチューニングを行なっています。

ヘルハウス





<ボス背景>
・原作で一般の敵だが、今回ボスに変更。
・序盤の雑魚敵と比べればHPが高く、戦闘力も高い。

・闘技場で出現する謎の家の形をしたモンスター、その正体は破壊と殺戮の兵器。
① 戦闘開始の時は、ハウスの形で現れる。
② 一定のダメージを受けた後、ハウスの形から本体へと変形する。
→手と足、戦闘用のナイフ、それと頭とミサイルのような尻尾?が出現する。

・出場想定場面
① ボスのモデルの大きさに合わせて、初対面の時プレイヤーに'あれ、これは何かのイベント?'のような感じを与えたい。

・ハウス形態
① 最初はわりとシンプルな行動パターン。普通の家を装い、かかって来る人を待ち伏せて叩く。
家の形状をしているため、防御力はそれなりに高い。このため、物理攻撃ではあまり大きなダメージを与えられない。
② 本体形態へと変形する直前の段階で、攻撃パターンが変わる。
屋根の窓、ドアの中からミサイル・爆弾のような飛び道具を出してプレイヤーを攻撃する。
③ 戦闘中に本体の属性が変化する。
例えば窓のライトが赤の場合、炎魔法に対して吸収&氷魔法に対してダメージアップ。

・本体形態
① 生物とは言い難いが、本体の行動は生き物に近い存在に設定したい。
時に飛び掛かってくる、時にジャンプしてくるようなイメージ。3dモデルの大きさにも合わせて考える、要相談。
さらに、本体の技はハウス形態から継承、強化したものもあるので、ハウス形態の段階で行った対応の応用が求められる。
② 本体の防御力はハウス形態と比べて低下するが、攻撃力はかなり上がる。
③ 行動パターンとして、主にミサイル放射、突進、ジャンプ、接近戦など。

<バトルコンセプト>
① 偽装の殺戮兵器
生物や機械などのように既に頭の中に概念を持っているものと違い、初見ではどんな敵なのか判断し難い。
動きのないハウスの形に偽装しているため、何の技が出てくるか想像しづらく、慎重に対応しなければならない。
次から次へと変な攻撃を繰り出す(偽装地雷や煙の中から出したミサイルなど)。うまく対応しないと酷い目にあう。
・ミサイルや機械ナイフなどの殺戮武装が搭載され、突然ハウスの中から飛び出てくる。
・ハウス姿の攻撃パターンに慣れた頃に、殺戮兵器本体が現れる。

② プレイヤーを弄ぶ
基本的に相手を弄ぶような行動をとってくる。
戦闘中、以下のようにプレイヤーに「腹立つ」気持ちにさせるような行動を取り、ペースをかく乱する。
・自滅ドロップなど、範囲攻撃を出した後、プレイヤーが必死に逃げるような姿を楽しむ。
・高い防御力を持ち、属性変換によって、敵の魔法攻撃を無効化したり吸収したりする。
・奇妙な小道具の形をした地雷をばら撒き、PCの移動の邪魔をする。
攻撃と防御のパターンが常に変化するため、プレイヤーは様々な状況に対応しなければならず、
魔法攻撃も属性転換に気をつけないとヘルハウスのHPを回復することになってしまう。

③ 戦闘ペースの転換
ハウス形態の鈍重な動きから本体出現時の軽快な動きへ一気に転換させることで、戦闘ペースを一変する。
ハウス形態の時はあまり大きな動きを取らないが、本体が姿を現した後は前半とは反対に激しく動き回る。
前半は防御と奇襲を重視、後半は攻撃とスピードを重視。
・ハウス形態は各奇襲技(ハウスなのに、ミサイルを出してくる?ジャンプしてくる?)への対応が重要。
・本体へ変形すると攻撃が苛烈になり、元の技もさらに強力になる。
・殺戮兵器として最後の切り札「暴走モード」になると、さらに全方位の無差別攻撃を放つようになる。

一部の部位が破壊可能。破壊した後はその部位を使った攻撃を出せなくなる。

Staff Comment

リードバトルデザイナー:城市智孝

オリジナル版では変形の前後で戦いかたが変わっていたため、今回もそのあたりを意識してバトルを設計しました。開発初期は、ヘルハウスのキャラクター性を活かす形でバトルコンセプトを立てたのですが、ウォール・マーケットや地下闘技場ができてくるにつれて、コッチとソッチの実況がつき、コルネオからのプレゼント(通称ドンちゃんボックス)が追加され、HARDだと増援が出現し……と、なかなかはっちゃけたボス敵になったと思います。正直、ここまで豪勢になるとは予想していませんでした(苦笑)。

アプス(CHAPTER 10での出現時)

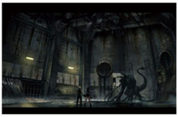


・水を操る能力を持つ。二つの 角でその力を制御しており、角を破壊すると制御に時間がかかるようになる。
　→水系の技(汚水かけ、汚水竜巻、下水津波)に影響。

・原作ステータス
　＞攻撃手段
　　尻尾
　　下水津波(前方／後方)
　　なめる
　＞属性
　　弱点：炎
　　重力無効

・雑食性で何でも食らう。人間も捕食対象なので、危険度は非常に高い。
　→平常時は、その辺にいるサハギンなどのザコモンスターを食料としている。
　　(バトル内で直接描写はしない。演出のみ。)

・外見に反して知能レベルは高く、下水の構造や特性を熟知した戦術をとる。
　→知性のイメージ(雰囲気)は、現実における類人猿のそれ。
　→**“感情豊か”**なモンスターとして表現する。
　　→アクセントモーションに「喜」「怒」をメインとして盛り込む。(哀楽は弱め)
　　→攻撃がヒットしたら喜び、手痛い攻撃を食らうと怒る。これに応じてモード変化。



・初戦では、“男”と“女”で露骨な態度(攻撃)の違いを出す。
　→ベースコンセプトは「女好き」。
　→変態というより、「雌が好きな獣」というイメージ。
　　→人間っぽさは出さず、獣の動きに寄せる。自分の雄としての力を見せ付けたい欲求。
　　→あくまで獣が獲物を弄ぶようなオモチャとしての女好き。
　→反面、男(クラウド)に対しては、“遊びを邪魔するうざったいやつ”と敵意満々で殺しにくる。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

当初は、行動やしぐさなどは人間っぽさを出さずに獣のイメージで考えていましたが、マッチョポーズや挑発といった人間のような動きはアクセントになるので、いくつか入れることにしました。CHAPTER 14のカットシーンで、逃げるコルネオをかばってクラウドたちの前に立ちふさがったりするなど、人間的な面を見せる場面もあることから、結果的には良いバランスに落ち着いたと思っています。

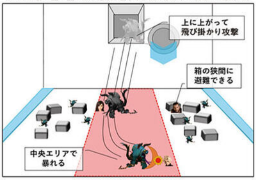
Staff Comment

リードバトルデザイナー：**坂根康介**

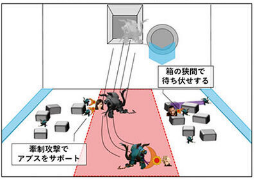
アプスとアプスベビーはサイズが大きくちがうため、それぞれの行動範囲の管理がとくに重要でした。あちこちに積まれた箱や家具にアプスが引っかかって動けなくなったり、アプスベビーがアプスのまわりに集まりすぎてカオスな状況になったり……。多くの問題が発生しましたが、破綻のないバトルに仕上がったのは担当スタッフの頑張りのおかげです。感謝。

アプス(CHAPTER 14での出現時)

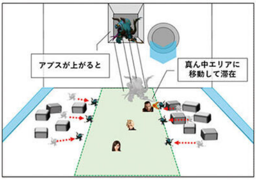
アプスのパターン
アプスは中央エリアのみに滞在しながら多様な攻撃で攻めてくる。
アプスは度々上に上がって指示を出すか、飛び掛かりで攻めを仕掛ける。



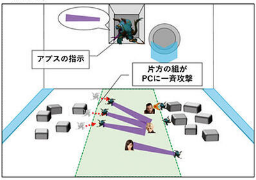
ベビーのパターン1：ゲリラモード
アプスの攻撃を避けるために箱の狭間に逃げると、待ち伏せのベビーが襲う。
アプスが攻撃する時1～2匹のベビーが中央のPCに近づいて攻撃してサポートする。



ベビーのパターン2：攻撃モード
アプスが通路に上がるとベビーたちが箱から出てクラウド達に立ち向かう



ベビーのパターン3：一斉攻撃モード
アプスが指示を出すと、片方のベビーたちは1人のターゲットを狙って「一斉攻撃モード」になる。
アプスが指示を始めるとベビーはすべての動きを中断してアプスに呼応して、ターゲットを狙って攻撃する。



グロウガイスト



<バトルコンセプト>
① ドッキリ(インパクト)重視
列車墓場はマップギミック(パズル的な地形攻略)が多いため、プレイヤーのテンションはどうしても下がり気味(作業的な感覚)になる。
そのため、ボスゴースト戦は勝敗に挑む緊張感よりも、攻撃の意外性やトリッキーなアクション、攻略手段などによってプレイヤーをもてなす。
ある意味、道化のようなポジション。
(この後のエリゴル戦はガチバトルとなるため、ここで一旦頭と気持ちをやわらかくしておく。)

② 本体はあまり動かず、間接的な大規模攻撃を乱発
前述の通り、直接的な攻撃はもたせず、何かしらの段取りや仕掛けを用いた攻撃を展開する。
そのため、ボスゴースト自身には“あまり強さは求めない”。
いずれの攻撃も、“当たると痛いが、一度見れば以降は余裕で避けられる／対応できる”みたいなものを用意する。

③ エアリスの通常攻撃や魔法系コマンドを活用
性質上、物理攻撃(クラウド＆ティファの攻撃全般)が効き辛い。
よってここでは、エアリスを活用しての攻略を推奨。
(手前のアブス戦はクラウド、後のエリゴル戦はティファ、といった感じで、それぞれの特性を活かす形にする想定。)

<行動目的，指針>
・名前の通り、怨念の塊。自分のテリトリーに迷い込んだ生物(＝獲物)を取り込み、生気を奪う。
→存在目的はシンプルだが、人間も含めた色々な生物の思念が混じっているので、知能は高い。
→力技や魔力で押し切るのではなく、絡め手で弱らせてから確実に仕留めるタイプ。

・迷い込んだクラウドたちを閉じ込める ＝ 先に進む扉を封じている。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

エアリスがボス敵と戦う機会は少ないので、グロウガイスト戦は彼女が活躍できるようにバトルのコンセプトを考えました。なお、このエネミーにかぎらず、設定資料内の「行動目的」などは、開発の初期段階でバトルのイメージをふくらませるために書かれたもので、実際のゲーム中の設定とはかならずしも一致していません。

エリゴル



<バトルコンセプト>
① パワーとスピードを兼ね備えた強敵
軌道は直線的だが、一発一発が非常に重い攻撃を繰り出す。
常にエリゴルとの位置関係を意識した立ち回りを要求する。

② 状態異常(サイレス／スリプルなど)を絡めて、プレイヤーを追い詰める。
デバフ系の魔法と攻撃を多用し、プレイヤー側を無力化しようとする。
→シリーズにおける“モルボル”みたいなポジションに据えるイメージ。
デバフを受けたら、的確に処置していかないと詰む。

③ (PC側)直線攻撃を逆手にとって、マップギミックにハメる
エリゴルの攻撃をうまく誘導することで、やられを狙える仕組みを盛り込む。

※ この時点でプレイヤー側キャラ、特にティファは七番街の危機にかなり焦っている状態。
ティファの本気の怒りをうかがわせるような、専用の特殊アクションを盛り込み、見せ場をつくる。

<行動目的，指針>
・クラウド達のことは、テリトリー(列車墓場)に侵入した外敵 として認識。
→よって、最初から全力で殺しにかかる。

・単純に“力任せに叩き殺す”のではなく、デバフ魔法も活用して追い詰める。
→状態異常を付与しまくって、手も足も出なくなったところを、渾身のパワーで突き通す、みたいな。
→知能高め。デバフが効かなかったら別の手段、みたいな感じで、多様な手段を用いる感じを出す。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

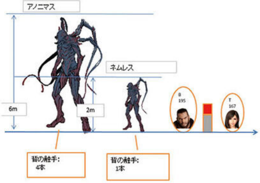
エリゴルは、まだ列車墓場の詳細な設定などが決まっていなかったころ、バトルのコンセプトだけを先に作成した覚えがあります。身体の構造的に、こまかい移動や位置どりをしにくいエネミーだったので、状態変化を起こす攻撃を多用させたり、プレイヤー側が利用できるギミックを盛りこんだりして、戦術の幅を広げようとしました。いま資料を読み返すと、キャラクター性はゲーム内に踏襲されましたが、設定まわりは大きく変わっていますね。

アノニマス&ネムレス

・ジェノバ細胞を移植された時点で肉体や精神が耐えきれず、変質＆モンスター化してしまった、いわば失敗作。
これに、モンスターなどの細胞などを強引に移植し、最低限の機能を保持させただけの生体兵器。
・要は“廃物利用(リサイクル)”。

・理性は無いが、知能は高い。
→群れを成して狩りをする、動物や昆虫といったイメージ。特に後者。
・元が廃棄物なので、使い捨てるために痛覚や危機に対する自己防衛といった生存本能的な要素は一切排除されている。
→ダメージリアクションで苦しんだり、部位を押さえるなどの演技は入れない。

・複数体によって集団(Squad)を形成し、各個体が役割(Role)を担った行動をする。
→巧みなチームワーク(連携)を攻撃の中心とするようなキャラに仕立てる。

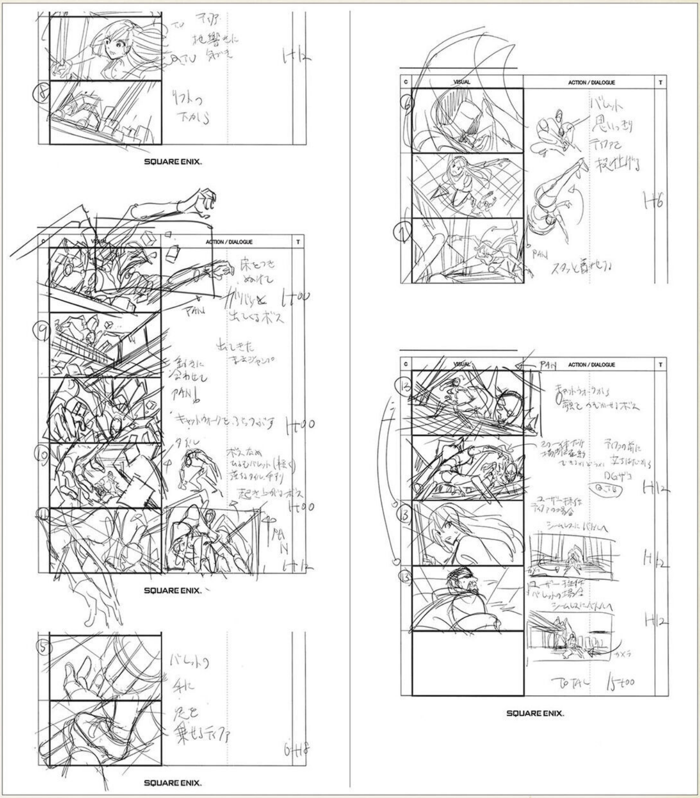


Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

大柄なバレットがいる以上、アノニマスは中途半端な大きさではインパクトが出ないと判断し、思い切ってかなり巨大なサイズにしています。ネムレスは、シルエットや四肢のバランスがほぼ人型なので、まず最初に「人っぽく見せない」ことを決定しました。イメージ的には昆虫や魚などの大群がベースで、統制のとれた行動をしながらも個体からは知性を感じられないという、ちょっと変わったエネミーです。

アノニマス出現シーンの絵コンテ

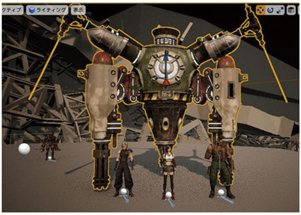


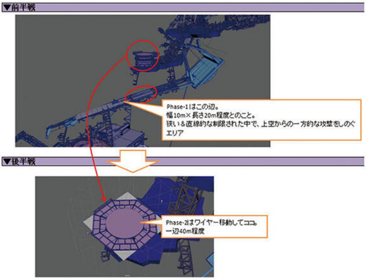
Staff Comment

リードバトルデザイナー：**城市智孝**

アノニマス＆ネムレス戦の演出は、「無限に湧き出るネムレスの気持ち悪さ（虫的な感じ）」「バレットとティファのコンビネーション」「アノニマスのインパクト」の3つを柱として、カットシーン班に案をまとめてもらいました。吹っ飛ばされたティファをバレットがレシーブする、というアクションは、私が冗談半分で言ってみたら本当に絵コンテがあがってきて、演出スタッフの懐の深さを痛感したしだいです（笑）。

ヘリガンナー





サンプル：H0512

<バトルコンセプト>

① **未知の力を持っている「異形のバイオ兵器」との戦い**
基本的には「超人的な身体能力を持つ単一個体」の本体との戦い。
フェーズごとに本体が身体の一部を強化する。その強化演出をグロく表現し、「異形」感をユーザーに強く印象付ける。
本体はプレイヤーの隊形を突っ切りながら攻めたり、OPTを盾にしたりする。
⇒巨大ボスより厄介な人間型ボスのポジション。

② **リスク(≒OPT)を管理するバトル**
真ん中を激戦地にして、端っこのOPTにも気を付けるマルチタスクバトル。
OPTは足止めをするくらいであまり脅威ではないが、変異するとかなりリスクが高くなる。
フェーズ3は変種の状態で排出されるので、即対応をしなければいけないほどリスクが高くなる。

③ **原作で見た状況に慣れさせて、その後予想を覆す**
フェーズ1では原作再現の展開。原作の経験者なら対応方法をある程度予想できる。
見慣れたパターンから勝機をつかんだと思った途端、フェーズ2に入る。
フェーズ2～3では実験体としての驚くべき進化能力と生存本能を表現し、原作から離れた本作独自のバトルを体験させる。
⇒戦闘の過程で魔晄エネルギーがどんな実験に使われたかをプレイヤーに深く刻印させる。

<行動目的, 指針>

本体
生まれたばかりで、まだ自分の身体に慣れてない模様。

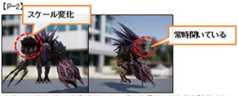
OPT
成虫は本体を守ることに徹して、ずっとクラウド達を牽制する。
幼虫は自分の本能によって動く。特に本体との連携はない。
変種は破壊本能の塊。考えているのは目の前の対象に自爆することだけ。

【P-1】



防御向けの設定で左肩が硬化されているが自分も気づいていない模様。

【P-2】



本体は自分のポッドから魔晄エネルギーを吸収して身体を強化する。
右肩が強化され、サイズが大きくなり、通常モーションは口を開けた形に変更する。
触手と目が魔晄の光で光る

【P-3】



本体はまた自分のポッドから大量の魔晄エネルギーを吸収して魔晄過剰状態になる。
触手が魔晄色に光って、右肩から魔晄の息を吐き出しそうにしている。(少しずつ息が出続けるイメージ)
より強くなった運動神経を見せる。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

ヘリガンナーは上空を飛んでいることが多いので、画面で小さく見えてしまわないように、オリジナル版よりもかなり大きめのサイズに設定しています。バトルのフィールドは、初期の段階で「追いつめられたせまい足場でボス戦を」との要望があったのですが、最後までそのままだと戦闘が盛り上がらないため、前半はせまい足場で戦い、後半は広い足場でしっかりバトルを行なう、という構成にしてもらいました。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

エアバスター戦ほど特徴的ではありませんが、このボス敵とのバトルも「サンプル：H0512-OPTが一緒に現れる」という要素がオリジナル版にあったので、まずはそれを再現することからはじめました。そのあと「OPTをもっとうまく使いたい」となり、現在のバトルへつながっていったんです。

下側の図は、サンプル：H0512の身体の変化を表したものですね。「進化」という方向性で、禍々しさと強さが両立するように、それぞれの段階のちがいを作っていきました。この変化が「魔晄の力によるもの」だと示すために、段階が進むにつれて魔晄で光る身体の場所を増やしています。

ブレインポッド

分身によって複数体での攻撃を行ってくるので、単騎でありながら多数と戦わなくてはならない。
HPの減少によってフェーズが変わる
ブレインポッドの役割は「難易度の難しい戦い」より、「変わり者との戦い」です。そのため、ショック感と演出を重要にする。

宝条研究所では実用化までは至らなかったが、念動力というものも研究していた。
空中を漂うように移動しながら徘徊し、人間の姿を見かけると躊躇なく攻撃を開始する
ポッドの中には汚染物質が充満しており、蓋を開けて汚染物質を周囲に撒き散らしたり、
内部に組み込まれた人間の頭部から汚染物質を対象に吐き出したりして攻撃を行うこともある
知能はないに等しく、内部に人間の頭部が組み込まれているが生存本能はないために、攻撃を回避することはない
全体的にやかんに見えるので、中身は廃棄汚染物質のような液体があるように、動くと液体がこぼれる演出をする。

第一フェーズ

個体のブレインポッドとの戦い
危険性が少なく、比較的に戦いやすいバトル。目標はブレインポッドの変な見た目に慣れながら、 毒と物理アビリティを把握する。 頭を一切見せない。 ある程度のダメージを食らうと、第二フェーズになる。

第二フェーズ

分身によってブレインポッドの数が増えての戦い 本体１体+**分身(5~11)体**
ブレインポッドが専用の技カメラで初めて頭を出して、分身を召喚する。 数はゲームプレイのバランスと処理負荷によって決める。 ブレインポッドの中に変なおっさんがいるのと、急に戦場が忙しくなるショックで戦闘が開始される。 カオスの中で毒を回避することは難しいので、物理攻撃に気を付けながら戦うしかない。

ジェノバBeat

■対魔法モード
特殊怯みと同時に「リフレク」になり、本体から怪しいオーラが出ている。

初回の「対魔法モード」挙動
・UCPCの「たたかう」、もしくは(レッドXIIIをのぞく)PCのアビリティを当てると「正宗攻撃」が発動し、大きなダメージを受ける。
・正宗攻撃をガードするとジェノバ側がはじかれモーションになり、以降は通常の特殊怯み同様になる。

二回目以降の「対魔法モード」挙動
ガード不能の「触手掴み」と「正宗攻撃」とのランダム二択で、最大3回攻撃を行う。(3回以内に必ず正宗攻撃を使用する)

「正宗攻撃」か「触手掴み」が命中すると「対魔法モード」は終了する。
「正宗攻撃」がガードされずに空振りした場合も「対魔法モード」は終了する。

※発動時に1度UCPC・AIPCを範囲外に押し出す。それ以降、AIPCは自分からは近寄らない。
※ジェノバの一定距離内でダメージ1以上の攻撃を命中させるとカウンターの対象となる(ただし、AIPCの「たたかう」は除く)

■対物理モード
特殊怯みと同時に「シールド」になり、以下の順番で攻撃。

・PC全員の足元に「拘束罠」を生成
・「拘束罠」にUCPCが被弾すると、特殊怯みが終了し、かならず「ジェノバレーザー」を使用。

魔法攻撃被弾時にBPダメージボーナスが入る、「拘束罠」に追いつかれる前に魔法を使用して攻略する。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

ルーファウスは、「以前はコスタ・デル・ソルで遊んでいた」というやんちゃな経歴などのおかげで、いろいろと思い切ったことができました(笑)。バトル中は強さを段階的に上げていくために、「最初は自分から積極的に攻撃しない」「固有アイテムを使って牽制する」「最後に大きく変化をつける」といった点を意識して設計しています。途中で挿入されるカットシーンでは、とくに印象に残ると思われる攻撃を使わせるようにしました。

ルーファウスに従うダークネイションは、動きや思考にイヌ好きな私の個人的な嗜好が入っています。こんなペットがほしい……！

ルーファウス&ダークネイション



神羅カンパニーの若社長とその従属獣。神羅ビルヘリポートでクラウドが単独で戦う相手。

▼ルーファウス
・ルーファウスはソルジャーではないため、クラウドと比べると身体能力は劣る。
→身体能力だけによる超人アクションはやらず、銃の反動を使う設定で超人アクションの説得力を持たせる

・が、護身術をベースとした体術を修めており、得物のショットガンと絡めた「守」の戦い方を得意とする。
→あくまで格上の相手と対峙した時を想定して習得したもの。自分からガンガン攻めることはしない。
→本気を出すフェーズ3においても、相手を翻弄する立ち回りが主体。

・得物のショットガンは二丁拳銃に変形する。神羅の技術の結晶。
→近接ではショットガン、遠距離では二丁拳銃に切り替えて戦う。
→ショットガンも連続で発射できる特別仕様。(撃ち切ったらリロードアクションを行う)

・状況を有利に運ぶためのバトルアイテム(コイン)を駆使して、格上とも互角以上に立ち回る。
→自身の力量を知り、相手の力量を瞬時に把握し、最良の行動を選択できる切れ者。

▼ダークネイション
・ルーファウスに付き従う犬。主人を守るように行動する。

・魔法による援護だけでなく、ルーファウスの動きに合わせて追撃を繰り出してきたり、
自ら攻撃の起点となって襲い掛かってきたりするなど、獣の素早さ、攻撃性を遺憾なく発揮して相手を翻弄する。

・ルーファウスの近くにいると感覚的な結びつき(リンク)が強まり、阿吽の呼吸ともいえるコンビネーションを繰り出す。
→ルーファウスのフィンガースナップモーションをトリガーとしてリンク状態に移行
→両者を結ぶようなエフェクトを表示する。



各フェーズにおける大まかな行動傾向は下記の通り。
【P-1】
ルーファウスは様子見のため、ほとんど攻撃をせずダークネイションが主に仕掛けてくる。
→ルーファウスは歩いて移動するか、ダークネイションとのリンクを切らさないように走って間合いを調整するか程度。
クラウドが近距離にいる場合、ショットガンで攻撃して距離を離そうとする。

【P-2】
クラウドの力量を見切ったという体で、ルーファウスからも攻撃を仕掛けるようになる。
とはいえ、ソルジャーに対して無闇に接近するのは危険と分かっているため、基本的には警戒しながらのつかず離れずの立ち回り。
ダークネイションはP-1と変わらず積極的に攻撃を仕掛けてくる。

【P-3】
ショットガン移動で翻弄しつつ遠近様々な攻撃を放ってくる。
クラウドに接近されると優先的に距離を置こうとし、自分の有利な間合いになるように行動する。

ハンドレッドガンナー



・神羅ビル脱出時に58Fのフロアで戦う無人機械。

・副砲、主砲、波動砲など射撃系の武装を多数搭載しており、いずれの攻撃も威力が高い。

・本体とは別で独立して稼動する「バリアビット」を搭載しており、P-1はこのバリアビットに守られている状態。
　→このバリアビットの破壊をP-1からP-2へ移行するトリガーとする。
　→バリアビットの追加デザインが必要。

・原作では左右の腕のガトリングが副砲で頭の部分の銃が主砲という扱いになっているが、主砲っぽくないので別で搭載したい。(頭の銃を副砲としてもいいのでは)
　→右腕の武装を大口径の主砲にするのはどうか。
　→単発高威力の砲撃が1つあると、バトル的にも演出的にもアクセントになるので、是非入れたい。

・脚部のローラー(多方向タイヤ)により、意外と機動力が高い

・奥の手として拡散波動砲を放ってくる。
　→ハンドレッドガンナーの最大の見せ場。

・拡散波動砲
前方超広範囲をカバーする波動砲。
波動砲を撃つ時と同じく胸部の砲身から発射する。



▼流れ
①溜め動作の前に、急速バックをして壁にぶつかり背をつける。
　→拡散波動砲の発射衝撃のクッションとして壁を利用する、という設定。
②間髪いれずに火炎砲を放ち、拡散波動砲の範囲内にPCを閉じ込める。
③波動砲の時と同様の流れで溜め始める。
　→波動砲よりも派手な溜めエフェクト＋シェイクを使い、「ヤバイ攻撃」感を演出。
　→バレットが騒ぎ、エアリス＆レッドXIIIが瓦礫へのカバーへ誘導するいつもの流れ。
④画面がレーザーで覆われるくらい大量の波動砲を一気に発射する。
　→カバーで回避できなかったら即死。

Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

FFシリーズでも歴史のある技『波動砲』を使うことから、バトルのコンセプトや『拡散波動砲』の演出などは、比較的ラクに決まりました。ただ、パーティメンバーが遠距離攻撃主体のバレットとエアリスだけで、攻防の流れや立ちまわりかたがほかのボス敵とのバトルと大きく変わるため、設計にはとくに気を使いましたね。
『拡散波動砲』のコンセプトを作成した当初は、バトル中に操作キャラクターがカバーアクション(壁やガレキなどの陰に隠れるアクション)を行なえるようになっていました。それを活かした特徴的な演出はできないかと考えた結果、「『拡散波動砲』をガレキの陰に隠れて防ぐ」という流れが生まれたんです。最終的にカバーアクションはカットされましたが、「もし最初からカバーアクションがなかったら『拡散波動砲』は全然ちがうものになっていたかもしれない」と思うと、なかなか感慨深いものがあります。

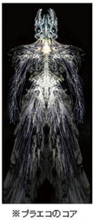
Staff Comment

リードバトルデザイナー：城市智孝

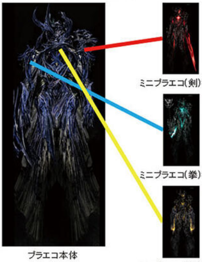
せっかく巨大なエネミーを登場させるのなら、大規模な部位破壊をしたい……とはいえ、巨体を直接クラウドたちが攻撃して壊すわけにもいかないので、小さいサイズのフィーラー＝ロッソたちに連動してフィーラー＝プラエコの部位破壊が発生する、という形になりました。なかでも胸部装甲の部位破壊は、3Dモデルもモーションも非常に手間がかかっています。

フィーラー＝プラエコ

◆フィーラー・プラエコ 概要
PC一行は運命線を大きく逸脱した特異点のようなもの。
なので、フィーラー的には力いっぱい押し留めたい。
ラスボス戦は運命の境界線なので、抵抗力は最大級。



※プラエコのコア
(本体／ミニ共通)



プラエコ本体

ミニプラエコ(剣)＝左腕

ミニプラエコ(拳)＝右腕

ミニプラエコ(銃)＝頭＋胸部(外装)

本体のプラエコとともに、ミニプラエコ3体が出現。
バトルではミニプラエコ3体との戦闘が中心となる。

本体とミニは不可視の連携性があり、
ミニを倒すことで、本体にダメージを与えることができるようになる。

ミニプラエコは、それぞれが本体の特定部位とリンクしており、
各ミニプラエコを倒すと、本体のリンクした部位が同時に破壊される。

破壊された部位は、周囲のフィーラー渦に落下し、溶け込んで消滅。
欠損した部分はコア(左図)が露出して、ぼんやり光る。

ただしP-1&2では、部位破壊(欠損)後、カットシーン内で部位を再生する。
P-3で本体とミニを同時攻撃することで、はじめて完全破壊が可能になる。

※本体の部位破壊簡易まとめ

P-1終了時	左腕 欠損
P-2前カットシーン内	左腕 復活
P-2バトル終了時	右腕／頭&胸部外装 欠損
P-3カットシーン内	右腕／頭&胸部外装 復活
P-3バトル終了時	左腕／右腕／頭&胸部外装 欠損

セフィロス



■P-1：FF7ACクラウドvsセフィロスの一騎打ちをバトルで実現

◆パーティー構成
・クラウド
⇒ この時点では仲間は散り散りの状態になり、クラウドのみがセフィロスと対峙。

◆フェーズ内容
ビルの瓦礫上でバトル開始。タイマンバトルでセフィロスとやり合う。
バトルエリアの周囲にも大きなビルなどの残骸が浮遊しており、バトルの進め方によってそれらが新たなバトルフィールドとなり得る。

▼基本攻略
剣と魔法のスタンダードバトルを軸に展開。
ただし、セフィロスはクラウドの通常攻撃に反応して斬撃を放ち、打ち合いとなる。
※クラウドの攻撃モーションは変えず、セフィロスがクラウドの尺に合わせた攻撃モーションを取る。
基本的にクラウドのアサルトモードの通常攻撃ではダメージを与えられず、ATBも上がらない演出プレイ。
セフィロスはクラウドの打ち合いに対しても、途中で逃げたりすぐ反撃したりします。
打ち合いでセフィロスに張っているバリアについて
・セフィロス前方に対する物理攻撃を防ぐ（後方は通る）、魔法は位置関係なく通る。

セフィロスにダメージを与える攻略手段は以下。
・動地の突進終了後、第一撃が発動し始めてからヒットするまでの間に、クラウドの近接攻撃をセフィロスにヒットさせる。
→相殺により、クラウドとセフィロスどちらも被ダメリアクションを取るが、クラウドの体勢回復が早いから先に追撃が可能。
・一陣・縦の二撃目を近くで回避する。
→回避成功によってチャンスタイムを得る。その時にセフィロスを攻撃すれば確実にダメージが入る。
・魔法発動中にアビリティでセフィロスを攻撃すれば、魔法を阻止することができる。
・閃光発動中に魔法でセフィロスを攻撃すれば、閃光を阻止することができる。
※除外対象　ダメージ0のデバフ魔法全般
・クラウドのブレイブモードを使う場合、打ち合い演出は行わないが、セフィロスは魔法を使う頻度が上がる。

■P-2：タッグ連係バトル　　キャラチェンジを駆使してピンチを凌ぎ、活路を見出せ

◆パーティー構成
「クラウド ＋ ティファ」「クラウド ＋ エアリス」のどちらか。

◆フェーズ内容
PTメンバーのうち１人が合流し、2対1の状態でのバトルとなる。

▼基本攻略
セフィロスはこのフェーズにおいて常時チャンスタイムになる。
かわりにフェーズ1の全ての攻略が以下に変わる。
・動地一撃目は止められますが、その後の連続被ダメリアクションは取らない。
・一陣・縦の連続被ダメリアクションは取らない。
・魔法はアビリティで止められる。
・閃光は魔法で止められる。
・セフィロスの打ち合いはアサルトモードのUCPCクラウド以外に発動しない。
・加えてセフィロスがやられ中にすぐ閃光でカウンターする場合もある。

フェーズ1の基礎バトル行動をベースに、セフィロスの魔法詠唱時間も短くなる。
そのほか、獄門・残心・絶空・ワープと斬撃コンボも解禁。
スピードでインパクトを与えつつの激戦バトルとなる。
キャラチェンジをしつつ、セフィロスをバースト状態にするのが遊びのメインになる。

■P-3：究極総決戦

▼パーティー構成
・クラウド
・レッドXIIIを除くパーティのうち２人（プラエコ戦の進行により変化）

▼フェーズ内容
フィーラーの力でセフィロスに干渉。黒い片翼を形取り、よりセフィロスの存在に近づく。

スピードとパワーがより一層強化され、全ての技を放ってくるようになる。
つねにバフ・デバフ・回復を意識しながら、あらゆる戦況に対処していく伝統的なRPG体験。
三人PTをフル活用して、究極のガチンコバトルをユーザーに体験させる。

※片翼のセフィロスになっても、アイドリングのレベルで浮遊はさせない。（基本地上にいる）

■P-4：セフィロスのビジョンを凌げ

▼パーティー構成
Phase3で集まった3人で引き続きバトル。

▼バトル内容
セフィロスがメテオを召喚しながら、3人と引き続きバトルを続ける。
一定時間でセフィロスを倒せないと、メテオが強制的に落ちて問答無用でゲームオーバー確定。（いかなる手段でも二度とバトルに戻らない）

セフィロスが常時空中に浮遊しながら、フィーラーを駆使して戦うフェーズ。
・フィーラー粒子を剣に集めて重い一撃を放つ
・フィーラー粒子を飛ばして、ターゲットを拘束する
・フィーラー粒子で近くのターゲットを多段攻撃する
・シャドウフレアの重力ボールをたくさん出す
・リミット技　心無い天使で空中から剣を地面に投げて爆発を起こす。食らったらHPがランダムで一桁になる。


実際の画面

Staff Comment

リードバトルデザイナー：坂根康介

オリジナル版の最後の、クラウドとセフィロスのバトルが強く印象に残っていたこともあって、本作のセフィロス戦の第1段階でふたりが一騎打ちするシチュエーションは、とくに実現させたい要素でした。そのせいで、セフィロス戦専用の仕様がどんどん増えていき、まとめるのが大変でしたが……。

リードバトルデザイナー：城市智孝

セフィロスとのバトルは、本作のラストということで全セクションが出し惜しみせずに力を合わせ、特殊処理や専用処理のオンパレードとなりました。オリジナル版の最終決戦は、バトルが進むごとにパーティの人数が少なくなっていきましたが、本作ではそれとは逆に、ひとりになったクラウドのもとへ仲間がつぎつぎと合流する展開で、「力の結集」や「未来が広がる」といったニュアンスを含ませています。

デブチョコボ

<デブチョコボ>
・ バトルレポートをクリアしていくと出現する「特殊バトルレポート」にて戦うことができる召喚獣。
・ のんびり屋でおとなしい。
・ その見た目通りに鈍重であり、基本的には走り回るなどの行動はとらず、その場に鎮座する。

・ シリーズイメージそのままに「アイテムをお腹の中に収納⇔排出」することが可能。
　→ 空間収納。
・ アイテムを収納する習性により、様々なアイテムをお腹の中に持っている。
　→ バトル開始時点で様々なアイテムがお腹の中に蓄えられている。プレイヤーがアイテムを渡すことはできない。
・ 収納してあるアイテムを取り出し、使用して戦う。

・ ギザールの野菜が大好物
　→見つけるとバトルそっちのけで飛びついて、おいしく頂き美味しさに震えて跳ね回る。

・ HP0まで削れば勝利。
　→召喚獣バトル「デブチョコボ」クリア

・ ボスにしてはキープ値低め（40）
　ダメージmotion中はHEAT状態に。HEAT状態中はキープ値60になる。
　→技や魔法を当てて崩すとBP溜めるチャンスになる

Staff Comment
リードバトルデザイナー：城市智孝

デブチョコボの見た目や性格には、真剣な勝負の雰囲気がちょっと合わないので、敵と味方が入り乱れるにぎやかなバトルとして構成しました。しかし、三角コーンやダンベルはともかく、あの巨大な爆弾をお腹に隠しているなんて、じつは身体がものすごくスリムで、大きく見える部分はすべて羽毛だったりするんでしょうか……。

バハムート

■力のインフレーション
・バハムートが持つ爆発的なパワーと破壊力の表現。
・戦闘の中で自身を強化し、みるみる強くなっていく。
・プレイヤーに「手に負えない！」という印象を与えるくらいの力が溢れ出ている感を出す。

■メガフレアを中心としたバトル
・バハムートの看板技であるメガフレアを如何にプレイヤーが対処するかという点に重点を置いたバトル構成

■強さはラスボス以上。ベストな装備とレベルで挑むべし。
・バトル受注可になったタイミングでの想定レベル、装備ではかなり苦戦するくらいの強さにする。
・一回のミスでHP満タンからの戦闘不能もありうる。バトルは何度でも挑めるので、しっかり対策と事前準備を行って臨むことが必要なバトルにする。

▼バハムートの戦い方
バハムートは戦闘開始時から「５」から始まる**アビリティ「カウントダウン」**を行いだします。
カウントダウンは自身にエネルギーを溜めるアビリティで、カウントがある程度進む度にバハムートがパワーアップしていきます。
カウントダウンが「０」に達すると必殺技の**「メガフレア」**を発動します。

バハムートのパワーアップは2段階のレベルがあり、カウントダウンが開始した時にレベル１、「３」になった時にレベル２にあがります。
レベルが上がる度にバハムートが使用する攻撃アビリティが追加されていきます。

レベルが上がると自身を中心に広範囲の**「波動オーラ」**を纏うようになり、これが現在のパワーレベルを示すサインになります。
このオーラは、範囲内にPCが居るとスリップダメージで徐々にHPを削ります。オーラの範囲や攻撃力はレベルが上がる度に大きくなっていきます。



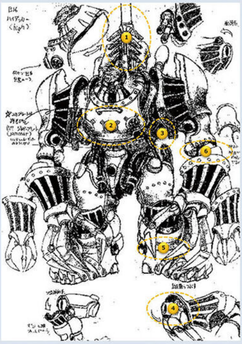
攻撃アビリティ＋波動オーラのスリップダメージでPCのHPを削った所で、メガフレアで一気に仕留めるというのがバハムートの基本的な戦い方です。

メガフレアを発動したら、カウントと波動がリセットされ、再びカウントダウンが始まるまでの短い間
大技後のクールダウン的な感じでPCのチャンスタイムとなるパワーレベル０になる。

Staff Comment
リードバトルデザイナー：城市智孝

「攻略の難しさはラスボス以上」をコンセプトに設計されたのがバハムートです。FFシリーズでもおなじみの「カウントダウン」を、より視覚的にわかりやすく、よりインパクトのあるものに……と考えた結果、パワーレベルが上がって攻撃能力を持つオーラをまとうという、凶悪な仕様が生まれました。本作で最強のプラウド・クラッド零号機は、メインストーリーをクリアしたあとにしか挑戦できないので、クリア前に戦える相手としてはこのバハムートが最強の存在だと思います。開発中もチェックのために戦ったら全然勝てなくて、担当の岡田（岡田祐介氏）に「どうすりゃええねん……」とボヤいていました。

プラウド・クラッド零号機【初期案】



1
・ ビームキャノンを使用するための発射口。
　※ 大攻撃で使用する想定。
　※ 背中にあると原作のようにアビリティを使用するために四足の態勢になる必要があるため、立ったままの態勢で使用できる肩などにつけてください。

2
・ 胸からビーム砲が出せるパーツ。
　※ 中攻撃で使用する想定。

3
・ 脇下のマシンガン砲。
　※ 小攻撃で使用する想定。
　※ パーツの箇所が脇下である必要性はありません。

4
・ 手首の発射口。
　※ 小攻撃で使用する想定。
　※ パーツの箇所が手首の内部である必要性はありません。

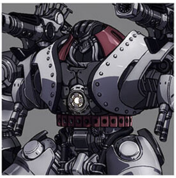
5
・ 足首の発射口。
　※ 小攻撃で使用する想定。

6
・ 肘から下を斬り落とせるように。
　※ 斬り落とした後には手を使用した攻撃は使用しない。

Staff Comment
エネミーバトルデザイナー：成 運昌

プラウド・クラッド零号機のデザインを相談するときに使ったイメージ図です。ビームキャノンは土下座ポーズをせずに立ったまま撃てるようにしたいという希望や、レーザーを放つための胸部のコアの追加、身体のあちこちにある武器の役割、部位破壊でヒジから下が壊れることなどを、オリジナル版の設定画にメモしていました。

プラウド・クラッド零号機



原作の土下座ビーム、撃ちっ放しのサンドバッグのイメージを一新して、正攻法として強いエネミーに設定
最終コンテンツに相応しい強さを備え、PC成長ツリーや装備状態などのバトルデータを分析して能動的に戦う最強のエネミー

対ウェポン兵器としての設定
ウェポンからの攻撃に耐えられるための非常に高いHP
最終足止めの役割として、近接格闘機能を搭載(メイン) + 狙撃用のキャノン
破壊力の極めを最優先に開発したため、動きは雑であっても破壊力だけは非常に高い

エネミー特徴
最強のエネミーとしての強さと、原作イメージの一新を目的に特徴を補完

ビームキャノンの撃ちっ放しから脱却して、ビームキャノン前後の緊張感を維持
RPG的な攻略要素の強化、特徴を活用した攻略軸と分岐を設定

<維持>
非常に高いHP
溜めエネルギー使用

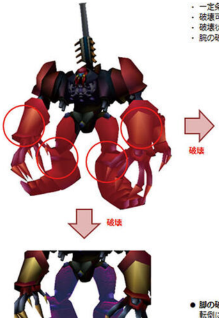
<変更>
ビームキャノンの超絶ダメージ化
溜めエネルギー活用技の追加
両腕の部位破壊導入
小技/大技の明確化

・**溜めエネルギー**
既存の溜めエネルギーの使用先「ビームキャノン」に加えて「ジャマー技」を追加
別軸の強力技を、PCとのバトルデータを基に能動的に運用してPCの弱い部分を攻略

ビームキャノン　原作からの象徴 + 超絶ダメージの一撃
ジャマー技　複合の状態異常、装備/補助魔法などRPG的な攻略要求

・**腕の破壊**
左腕/右腕にそれぞれ専用の強力な技を実装
どちらか片方だけ破壊可能な仕様を基に「破壊した腕の技封印」&「残った方の技の激化」で攻略分岐

・一定条件 + 該当部位のダメージ蓄積で、部位を破壊することが可能
・破壊可能部位は「左腕の切断」「右腕の切断」「左脚の損傷」「右脚の損傷」の4ヶ所
・破壊状態によって、バトルAIや攻撃の性能など変化
・腕の破壊を誘導するモーション導入





● **左腕の破壊**
左腕の専用技(範囲攻撃系)の封印
バトルAIの変化

● **右腕の破壊**
右腕の専用技(掴み拘束)の封印
バトルAIの変化

● **脚の破壊**
転倒によるチャンスタイム
転倒時のポーズで腕破壊を誘導
脚の武器で噴射する系の攻撃封印
クランチ救出に活用可能 (上級攻略法)

Staff Comment

エネミーバトルデザイナー：**成 運昌**

オリジナル版の終盤に登場したプラウド・クラッドのプロトタイプなので、これから進化するであろうパーツや機能をベースにして、設定を考えていきました。行動の主軸は、エネルギーの充填と大きなキャノン砲による攻撃です。また、左右の腕は将来的に4本に増えて、プラウド・クラッドの大きな特徴となるパーツなので、本作でもプレイヤーの印象に残るように、攻略のメイン要素として設計しました。腕を部位破壊することで、危険な技の使用を封じつつ、大きなパーツを壊す達成感を感じていただけたのではないでしょうか。ちなみに、脚を破壊されてダウンしたときのポーズは、オリジナル版で"土下座キャノン"と呼ばれた『ビームキャノン』のポーズを再現したものです。攻撃などのモーションはカッコよさを目指しつつも、やはりオリジナル版での特徴も捨てがたいですからね。おそらく今後の作品で、完成版のプラウド・クラッドが登場すると思われますが、それがどのような姿になるかを本作の零号機から想像して、楽しみに待っていただけるとうれしいです。





MATERIAL 4

SOUND

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA



FINAL FANTASY VII REMAKE Original Soundtrack
～Special edit version～
（初回限定生産）

仕様：CD7枚＋ボーナストラックディスク1枚　価格：¥7,777（税別）
発売元：スクウェア・エニックス



FINAL FANTASY VII REMAKE Original Soundtrack
（通常盤）

仕様：CD7枚　価格：¥6,500（税別）
発売元：スクウェア・エニックス

『FFVII リメイク オリジナルサウンドトラック』

ストーリー順 楽曲データ

本作のサウンドトラックに収録されている楽曲のデータを、ストーリー中のどの場面で流れていたかを示すチャートとともに紹介する。作曲や編曲を手がけたスタッフから寄せられた、曲の聴きどころや制作時のエピソードも併せてお届けするので、ぜひ実際に曲を聴きながら目を通してほしい。

※［原曲］の欄には、アレンジのもとになったオリジナル版および『FFVII』関連作品の曲のタイトルを記載している（『Hollow』と『フィーラーのテーマ』は本作の楽曲だが、例外的に［原曲］の欄に記載）

ストーリーの流れ

タイトル画面

Comment
Disc 1-01 プレリュード ー再会ー　作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇
［原曲］プレリュード

オープニング

Comment
Disc 1-02 魔晄都市ミッドガル　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗＆成田 勤
［原曲］オープニング～爆破ミッション（『オープニング』の部分のみ。また、一部に『片翼の天使』のフレーズが使われている）

CHAPTER 1

壱番魔晄炉駅で作戦行動を開始する～壱番魔晄炉の建物内に入る

Comment
Disc 1-03 爆破ミッション　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
［原曲］オープニング～爆破ミッション（『爆破ミッション』の部分のみ。また、一部に『F.F.VIIメインテーマ』のフレーズが使われている）

正面ゲートで神羅兵と戦う

Disc 1-04 闘う者達 ー元ソルジャーー　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
［原曲］闘う者達

エレベーターに乗りこむ～最下層で炉心に近づく

探索中
Disc 1-05 壱番魔晄炉　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
［原曲］魔晄炉

戦闘中
Disc 1-06 壱番魔晄炉 Battle Edit　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
［原曲］魔晄炉

ガードスコーピオンと戦う

Comment
Disc 1-07 ガードスコーピオン　作曲：植松伸夫＆島 翔太朗　編曲：島 翔太朗
［原曲］更に闘う者達、爆破ミッション（一部に『F.F.VIIメインテーマ』のフレーズが使われている）

P.296へ

Sound Staff Comment

Disc1-01 プレリュード ー再会ー

鈴木克崇

自分は『プレリュード』のアレンジをこれまで何回か手がけており、『FFXV』では歌声を入れたり3拍子にしたりと、そのつど作品に合わせた工夫をしてきました。それに対し『FFⅦ リメイク』では、オリジナル版の印象を残したシンプルなアレンジにしています。出だしからつづくアルペジオ(和音を構成する音を1音ずつ順番に演奏していく手法)の音は、オリジナル版はアナログシンセサイザーの音だったので、本作ではハープにシンセサイザーの音を軽く重ねて、どことなくオリジナル版当時の雰囲気が出るようにしています。



Disc1-02 魔晄都市ミッドガル

島 翔太朗

はるか向こうの地平線までつづく荒野、そこに飛んでくる1羽の鳥、そして現れる魔晄都市ミッドガル……映像内のひとつひとつの要素に合わせて、クリエイターとしてはいろんなメロディーをつけたくなります。しかし、オープニングの終盤で「FINAL FANTASY Ⅶ REMAKE」と書かれたロゴが現れるタイミングを最大限に盛り上げるために、前半部分はあまり楽器を使わず、さまざまな効果音や風の環境音などを組み合わせて、抽象的なサウンドを目指しました。

エアリスが登場するおなじみの後半部分は、オリジナル版とは少し演出が変わっており、それにともない『片翼の天使』の不穏なモチーフを取り入れています。オリジナル版からただ離れるのではなく、「あれ、なんかちょっとちがうぞ?」という雰囲気にしたかったので、アレンジしすぎないようなバランスを心がけました。また、踏まれた花を拾ったエアリスが前を向いたあとの、ダイナミックにズームアウトするカメラワークは、『FFⅦ』の衝撃的な要素のひとつです。その場面でプレイヤーのみなさんの心をグッとつかむために、テンポ感や楽器の入りかたなどを綿密に調整しました。とくに、タイトルロゴが表示されるときに鳴る「ドシーン!」という隕石が落ちたような音は、インパクト音やシンセサイザーの音、風切り音を何個か組み合わせて作っているのですが、音のタイミングのちがいでロゴの重厚感も変わってしまうので、それぞれの音の開始位置をこまかく決めたのを覚えています。



Disc1-03 爆破ミッション

島 翔太朗

オリジナル版ではオープニングから途切れずに楽曲がスタートしていましたが、本作ではキャラクター登場の演出も大きく変わっていたので、原曲のテイストは残しつつ、新たにブリッジ(以降の展開への橋渡しとなるパート)などを加えてアレンジしました。本作のように写実的かつ映画的なグラフィックに音楽をつける場合、「どんな音楽をつけるか」と同じくらい「どのタイミングで、どういう音量で鳴らしはじめるか(終わるか)」も非常に大事で、それを読みまちがえると、せっかくグラフィックチームが制作したすばらしいシーンが台なしになってしまいます。この『爆破ミッション』も、いつスタートさせるかにかなり気をつけながら制作し、最終的には「神羅兵が異変に気づく場面」で楽曲をさりげなく開始し、ビッグスとジェシーが登場する場面からおなじみのモチーフの部分につなげました。同様の理由で、その後のゲート前での会話シーンからクラウドが壱番魔晄炉を見上げる部分までは、音楽で盛り上げすぎないように原曲の中間部の静かなパートをループさせ、バレットのセリフが終わったくらいで自然にサビへつながる設計にしています。

サウンドに関しては、原曲にもあったサイバーパンク感を出したかったので、生の楽器のほかにノイズやシンセサイザーなども織りこみました。『FFⅦ リメイク』の写実的な部分を邪魔せず、オリジナル版の無骨なサウンド感も思い起こさせるようなバランスを目指しています。とくに、サウンドトラックの01:00からのシンセサイザーとノイズだけになる部分は、『FFⅦ リメイク』でありつつ、オリジナル版にも寄り添ったサウンドにできたかなと思っております。

Disc1-07 ガードスコーピオン

島 翔太朗

楽曲制作にあたり、参考用に開発中のバトル動画をもらったのですが、最初のボスなのに20分ほどの長尺で、しかも各フェーズごとにボスの形態が変わるので「これ、ホントに最初のボス?」とドギモを抜かれました。曲を作りはじめたころは、原曲に忠実な『更に闘う者達』をリッチなアレンジで流しつつ、だんだん『爆破ミッション』に変化していき、部位破壊やバースト状態で有利になったときに3連符のオルガンソロの部分に飛んで一気に盛り上げる……みたいな仕掛けを考えていました。しかし、オリジナル版で最初に『更に闘う者達』が流れるのがこのバトルではないほか、リメイクされたガードスコーピオンの強さや凶悪さにフォーカスしたほうが良いと思い直し、『更に闘う者達』と『爆破ミッション』のモチーフを用いた新しい曲として制作することにしたんです。ちなみに、完成版のフェーズ1~3のBPM(1分あたりの拍数で示される曲の速さ)が『更に闘う者達』と同じ168なのは、当初の名残ですね。

また、ゲーム中では気づきにくいかもしれませんが、フェーズ4の後半部分(サウンドトラックの06:13~)には、「これから物語がはじまるぞ!」という気持ちをこめて、一節だけ『F.F.Ⅶメインテーマ』のモチーフを入れています。現代の技術で再現された壮大なバトルシーンに負けないように、曲にもさまざまな要素を詰めこみました。学生のころ大好きだったTHE BLACK MAGESの関戸 剛さんにエレキギターを弾いていただいたこともあり、非常に思い入れの強い楽曲のひとつです。

P.294より

シーン	曲	作曲	編曲	原曲
壱番魔晄炉から脱出する	Disc1-08 脱出 (Comment)	植松伸夫	鈴木克崇	爆破ミッション(一部に『神羅カンパニー』のフレーズが使われている)
CHAPTER 2				
八番街の市街地に出る～駅の近くで高架がくずれる	Disc1-09 神羅のテーマ (Comment)	植松伸夫	島 翔太朗	神羅カンパニー
セフィロスを追いかける	Disc1-10 星に選ばれし者	植松伸夫	島 翔太朗	星に選ばれし者(冒頭に『5年前のあの日』のフレーズが使われている)
セフィロスの幻が消える～エアリスに近づく	Disc1-11 約束の地 ―巡る命―	植松伸夫	島 翔太朗	約束の地～The Promised Land
エアリスと出会って花をもらう	Disc1-12 八番街の出会い	植松伸夫	島 翔太朗	エアリスのテーマ
エアリスが去ったあとに神羅兵と戦う～部隊長ゴンガと戦う	Disc1-13 闘う者達 ―強行突破―	植松伸夫	島 翔太朗	闘う者達
部隊長ゴンガを倒したあとに最終列車の屋根に飛び乗る	Disc1-14 危機一髪	植松伸夫	島 翔太朗	爆破ミッション
最終列車で神羅課長に会う	Disc1-15 神羅魂	植松伸夫	島 翔太朗	裏切り者の烙印
車内のモニターを見ながらジェシーの説明を聞いたあと、バレットと話す	Disc1-16 鋼鉄の大地	植松伸夫	島 翔太朗	不安な心
CHAPTER 3				
七番街スラム駅に到着する～居住区へ向かう	Disc2-20 FFVIIメインテーマ ―スラムの夜―	植松伸夫	島 翔太朗	F.F.VIIメインテーマ
居住区にたどり着く～セブンスヘブンに入ったのち、店を出るようティファにうながされる	Disc1-17 ティファのテーマ ―セブンスヘブン― (Comment)	植松伸夫	島 翔太朗	ティファのテーマ
アパートの自宅で夜中に目覚める～203号室の扉を開ける	Disc1-18 闇夜のうめき	植松伸夫	中村佳紀	血の跡
黒いマントの男(マルカート)に襲われる	Disc1-19 魔晄中毒	中村佳紀	中村佳紀	
夜が明けてアパートで目覚める～ティファと一緒にフィルターの集金を終える	Disc1-20 FFVIIメインテーマ ―七番街スラム― (Comment)	植松伸夫	島 翔太朗	F.F.VIIメインテーマ
初心者の館でビッグスたちと話す～ガレキ通りにいるモンスターを一掃して初心者の館へもどる 【探索中】	Disc2-01 アバランチのテーマ	浜渦正志	浜渦正志	
【戦闘中】	Disc2-02 ガレキ通りの掃除屋	浜渦正志	浜渦正志	

なんでも屋の仕事をこなす
- 居住区～七番街スラム駅を探索中
- ガレキ通り、タラガ廃工場を探索中
- 七番街スラムでの戦闘中

次ページへ

Disc 1-20 FFVIIメインテーマ －七番街スラム－ 左ページを参照

Disc 2-01 アバランチのテーマ 左ページを参照

Comment

Disc 2-04 闘う者達 －なんでも屋の仕事－ 作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
［原曲］闘う者達

Sound Staff Comment

Disc 1-08 脱出

鈴木克崇

爆破ミッション後の脱出時に流れる曲は、随所に挿入されるカットシーンを考慮して制作する必要がありました。『爆破ミッション』のモチーフを流しつつカットシーンの曲へ切りかわって、さらに脱出の曲へもどってと、かなり忙しい展開がつづくうえ、それらの流れを違和感なく作るのは大変苦労しましたが、音楽的に破綻させないように工夫をするのはとても楽しいです。このようにゲームの進行に合わせて曲が自然と切りかわっていく「インタラクティブミュージック」という技法が、今後どのような進化をしていくのか、非常に興味深いですね。同じ曲が二度と流れないとか、遊ぶ人によって聴ける曲がちがうとか、そんなことが実現できたらおもしろそうです。

Disc 1-09 神羅のテーマ

島 翔太朗

やはりイントロの「ドンッ！　バッ！　ドッド！　バッ！」のリズムですべてが決まる楽曲だと思ったので、まず最初にこの部分の作りこみからはじめました。メインのメロディーは、オリジナル版でもモチーフとして何度も形を変えつつ登場しており、こんなにシンプルな音列でありながら、プレイヤーの心を打つ楽曲として成り立っているところに、植松さん（植松伸夫氏）のすさまじさを感じます。本作でも、ストーリー中に挿入されるカットシーンやフィールド曲など、神羅に関する部分には『神羅のテーマ』を織りこみました。じつは「ランデブーポイント」（→P.301）の一番最後にも、サブリミナル的にこのモチーフが使われていますので、サントラをお持ちのかたはぜひチェックしてみてくださいね。

Disc 1-17 ティファのテーマ －セブンスヘブン－

島 翔太朗

オリジナル版の『ティファのテーマ』は、木管楽器がフィーチャーされた牧歌的なイメージが強い楽曲でした。本作においては、幼なじみのクラウドに対するティファの包みこむような優しさをもっと表現したいと思い、セブンスヘブンに到着したクラウドたちがホッとひと息つけるような癒しのあるサウンドを目指して、ピアノ中心のアレンジにしました。

原曲は、メロディーが4小節単位のブロックになっており、各ブロックの3～4小節目に余白がある構造です。そういった余白の部分に、メインメロディーを邪魔しない程度に新たな対旋律（主旋律を引き立たせるための別のメロディー）を入れたのですが、その対旋律にティファが持つ優しさなどが感じられると素敵かなぁと考えながら制作しました。

Disc 1-20 FFVIIメインテーマ －七番街スラム－

島 翔太朗

2019年のE3（アメリカで行なわれる世界最大規模のゲームショー）で公開されたトレーラー映像の冒頭でも使われた楽曲です。オリジナル版ではワールドマップの曲でしたが、本作では七番街スラムの朝の場面で流れる曲として制作しました。この楽曲が持つ光と影が同居しているイメージは、七番街スラムの空気感にも当てはまると思ったので、基本的には原曲の雰囲気を踏襲したアレンジにしています。ただ、スラムの少し窮屈な感じも表現するために、全体的に少し重めにして、原曲で荘厳だった部分はおとなしめに仕上げました。

本作では、この楽曲にかぎらず「ミーーファ＃ーソ＃ーレ＃ード＃ー……」のモチーフが何度も形を変えて登場しています。場面に合わせて変幻自在に表情を変えることができる植松さんのメロディーは、本当にすごいなあと改めて思いました。

Disc 2-04 闘う者達 －なんでも屋の仕事－

島 翔太朗

E3 2019用トレーラーで初披露された楽曲で、今回コメントを書いているなかではもっとも初期の段階で制作したものになります。自分が担当するほかのアレンジの方向性を決める曲になると思ったので、どういったサウンドにするか、とても悩みましたね。最終的には「現代的なリッチなサウンドにしつつ、プレイステーション時代の面影を出す」ということを念頭に制作しました。

過去のゲームの曲を現代のテクノロジーで再アレンジすることはいままでも経験していたのですが、オリジナル版『FFVII』のような1990年代のPCM音源（実際の楽器などの音色を取りこんで作ったデータをもとに演奏する音源）で作られた楽曲のアレンジは、「プレイヤーが持つサウンドのイメージがある程度固定されている」「当時のPCM音源特有の、出だしが強調されたゴツい音を現代の音源で再現するのが難しい」という点から、意外とひと筋縄ではいかない部分が多いんです。そういったアレンジを、HDリマスターならぬ"HDアレンジ"と自分では呼んでおり、この曲では「原曲で使われたメロディーの楽器をなるべく踏襲しつつ、原曲のテンポは絶対にキープ！」というルールで制作しました。その結果、演奏の難易度は非常に高いものとなりましたが、すばらしいスタジオミュージシャンたちのおかげで、イメージしていたとおりのHD化ができたと思っています。

サウンドに関して一番試行錯誤をしたのは、リズム楽器の音作りです。エッジの効いた原曲のリズムを再現するために、質感のちがうタム（太鼓）の音を何個も重ねたものを中心に組み立てました。また、メインメロディーのうしろで鳴っている「カーン！」という音は、原曲の大切な要素ではあるもののサンプリング元が不明だったため、オリジナル版の音を自分なりに再現して鳴らしています。個人的に、この音には絶対に気づいてほしかったので、最初の2発の音量はとくに大きくしました。メロディーやハーモニーだけでなく、こういう音ひとつで一気に当時の気持ちにもどれるのも、オリジナル版のサウンドのすばらしいところですね。

前ページより

シーン	曲	クレジット
EXTRA「ふたりだけの時間」でティファとアパートの部屋で話す	Disc1-17 ティファのテーマ －セブンスヘブン－	P.296
ジョニーが神羅兵に連行される	Disc2-03 ジョニーのテーマ	作曲：中村佳紀　編曲：中村佳紀
ジョニーを救出後、居住区へもどる途中でティファと話す～セブンスヘブンでカクテルを飲む（※1）	Disc2-05 旅の途中で［原曲］旅の途中で	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
作戦会議からもどったティファと話す～セブンスヘブンを出る	Disc2-06 セブンスヘブンの看板娘（Comment）［原曲］ティファのテーマ	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀
あやしげな男たちに話しかけて、彼らと一緒に街はずれへ行く	Disc2-07 闇に潜む －あやしい男－［原曲］闇に潜む	作曲：植松伸夫　編曲：藤本美紀
アパートでジェシーから依頼を受ける	Disc2-08 報酬は悪くない［原曲］5年前のあの日	作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一

CHAPTER 4

シーン	曲	クレジット
七番街スラム駅にビッグスとウェッジがやってくる	Disc2-01 アバランチのテーマ	P.296
バイクで七番街へ向かう（前半）	Disc2-09 クレイジーモーターサイクル －行くぜ野郎ども－（Comment）［原曲］（一部に『クレイジーモーターサイクル』のフレーズが使われている）	作曲：鈴木光人＆植松伸夫　編曲：鈴木光人
バイクで七番街へ向かう（後半）	Disc2-10 ミッドナイトスパイラル［原曲］（一部に『闘う者達』のフレーズが使われている）	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
ローチェとバイクで対決する	Disc2-11 スピードジャンキー（Comment）	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
ローチェに勝利する	Disc2-12 レッドゾーン	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
ジェシーに運転の採点をされ、もっとも高い評価を得る	Disc2-13 RUN RUN RUN	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人 作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
七番街の社宅地区を探索する	Disc2-14 ジェシーのテーマ（Comment）	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ジェシーの家に潜入する～ジェシーの父親の社員証を入手して玄関前にもどる	Disc2-15 月夜の大泥棒	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
七六分室の給水塔を見て、ニブルヘイムでティファと約束をかわしたことを思い出す	Disc2-16 給水塔の約束［原曲］想いを胸に	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀

P.300へ

※1……居住区へもどったのち、ガレキ通りやタラガ廃工場へ立ち寄るか、EXTRA「ふたりだけの時間」でティファと話した場合は、その時点まで

Sound Staff Comment

Disc 2-06 セブンスヘブンの看板娘

中村佳紀

この曲が流れるシーンの映像を最初に見たとき、すぐに「エレピ(エレクトリック・ピアノ)をメインに使ったジャズアレンジにしたい！」と思いました。ただ、あまりジャズに振り切ってしまうと、ネオン街のこじゃれたバーのような雰囲気になってしまうため、少しさびしげな、日の差しこむセブンスヘブンのシーンに合う絶妙なジャズアレンジを目指して制作をはじめました。

まずはアレンジの方向性が伝わる試作音源を、打ちこみ(音楽ソフトを用いてパソコン上で曲を制作すること)によって作り、それから各楽器のレコーディングに進むのですが、今回はメインのエレピ、ギターとウッドベース、ドラムにパーカッション、さらにはストリングスもレコーディングしました。この手のアレンジは演奏のニュアンスひとつでガラッと印象が変わってしまうので、レコーディングでは演奏家のかたがたにイメージを綿密に伝えつつ、ディスカッションしながら二人三脚で形にしていきます。最終的にはこちらの意図をバッチリくみ取っていただき、ジャズっぽくなりすぎない、とても温かみのあるアレンジに仕上げることができました。

エレピの音色にはこだわりがあったので、ソフトシンセ(ソフトウェア・シンセサイザー)が入った自分のパソコンをレコーディングスタジオに持ちこみ、キーボード奏者にソフトシンセを鳴らしてもらってレコーディングを行ないました。実物のエレピはとても味がある音なのですが、それを使うと、まさしく本場のジャズの音になってしまいます。今回はあえてソフトシンセを使ったことで、ちょうど良いアレンジになったのかなと思います。

ところで、ティファのオリジナルカクテルってどんな味がするんでしょうね……飲んでみたい！

Disc 2-09 クレイジーモーターサイクル ー行くぜ野郎どもー

鈴木光人

意識したポイントは曲名のとおり"クレイジー"であること。『クレイジーモーターサイクル』はオリジナル版の人気曲のひとつなので、リスペクトをこめて原曲からピコピコ音をサンプリングし、組みかえて使用しています。

演奏を担当したのは、ライブ感たっぷりの骨太ドラムは平井直樹氏(omni sight、exBOOM BOOM SATELLITES)。安定感のあるバッキングギターは関戸 剛さん。ボイスは『スカーレットのテーマ』のコーラスや『ハイエンドもみー』のスキャットも担当した掛川陽介氏。そして召喚獣の声のようなノイズギターはnon。それぞれが自分の立ち位置で演奏し楽曲を構成する、RPGにたとえるとパーティプレイのような雰囲気が伝わればうれしいです。そういえば、この曲は『バイクゲーム』冒頭のクラウドとジェシーの会話シーンから流れはじめるのを踏まえて、会話と曲の展開が合うように制作したのですが、途中でイベントの長さが変更になって一瞬あせった思い出があります。開発中、そういうことはよくあるので、慣れっこなんですけどね(笑)。



Disc 2-11 スピードジャンキー

鈴木光人

ローチェがはじめて登場するシーンのBGMです。動くローチェを最初に見たときの印象は「うわぁ、チャラい」でしたが、バイクを身体の一部のようにあつかう巧みな運転技術と、バイクを心から愛する人柄に、いつしか愛着が湧くようになりました。作曲するにあたっては、スピード感重視ということで、高速のブレイクビーツ(こまかく分解したドラムのフレーズを、ループさせたり並べかえたりして再構築する手法)とストリングスを掛け合わせた楽曲にしたいと思い、金子飛鳥率いるAska Stringsにアレンジと演奏を依頼しました。こまかなリズムと電子音の合間を縫うような、綿密に計算されたアグレッシブな弦アレンジは、楽曲を構成するうえで欠かせない要素のひとつとなってくれています。ちなみに、開発中にローチェのボイスが実装されたときに、第一印象を上まわるチャラさを感じたのは言うまでもありません。でも、クラウドとの一騎打ちのときに回復してくれるフェアな姿勢は男らしく、敵ながら好感が持てるキャラクターです。次作での活躍をひそかに期待しています！



Disc 2-14 ジェシーのテーマ

浜渦正志

本作における私の担当曲は、重いオーケストラ系が大半でした。たとえばアニメの楽曲制作の場合は、ときにはロック、ジャズ、レゲエ、カントリーなど、幅広いジャンルをこなす必要があって大変なものの、視点が切りかえられて案外作りやすいんです。それに対して、オーケストラ系の曲ばかり作っていると、だんだん視野がせまくなって苦労することが多々あります。そもそも、制作に相当な時間と気合いを必要とするくらい、自分はオーケストラ系の曲が得意ではないんですが……。そんななかで、清涼感のある小編成の『ジェシーのテーマ』は、とてもホッとする存在でした。ギターを演奏しているのは、『インフィニットエンド』でも縦横無尽の高速アドリブを披露した、佐々木コジロー貴之さんです。彼の演奏は、私のギターに対するイメージだけでなく、『FFⅦ リメイク』の楽曲の幅までも広げてくれました。



P.298より

場面	トラック	曲名	作曲・編曲
七六分室の広場で神羅兵と戦う	Disc 2-17	七六分室陽動作戦 (Comment) ［原曲］更に闘う者達	作曲：中村佳紀＆植松伸夫　編曲：中村佳紀
ローチェと戦う	Disc 2-18	イグニッションフレイム ［原曲］闘う者達	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
ローチェに勝利する～七六分室から脱出してプレート隔壁 連絡通路に入る	Disc 2-19	くすぶりの逃走 ［原曲］闘う者達	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之＆鈴木光人
七番街スラムにもどる～アパートで眠る	Disc 2-20	FFVIIメインテーマ －スラムの夜－	P.296
夜が明けてアパートで目覚める～セブンスヘブンの前にいるフィーラーを退ける	Disc 2-21	フィーラーのテーマ (Comment)	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ジェシーのかわりに作戦に参加する～七番街スラム駅で列車を待つ	Disc 2-22	作戦決行 ［原曲］F.F.VIIメインテーマ（一部に『プレリュード』のフレーズが使われている）	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗
CHAPTER 5			
列車のなかで過ごす	Disc 3-01	ターゲットは伍番魔晄炉	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
列車内に非常警戒態勢が発せられる～列車から飛び降りたのち、追ってきたスタンレイなどと戦う（※2）	Disc 3-02	急げ！ (Comment) ［原曲］急げ！	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀
螺旋トンネルを進む（探索中）	Disc 3-03	迷宮の犬	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
螺旋トンネルを進む（戦闘中（バレット合流前））	Disc 3-04	しぶといネズミ －C区画－	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
螺旋トンネルを進む（戦闘中（バレット合流後））	Disc 3-05	しぶといネズミ －E区画－	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ダストドーザーと戦う	Disc 3-06	ダストドーザー ［原曲］闘う者達（撃破時のアウトロに『神羅カンパニー』のフレーズが使われている）	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇
CHAPTER 6			
四番街 プレート内部の探索を開始する～H区画にたどり着く（探索中）	Disc 3-07	スラムの太陽	作曲：島 翔太朗　編曲：島 翔太朗
四番街 プレート内部の探索を開始する～H区画にたどり着く（戦闘中）	Disc 3-08	タイトロープ	作曲：島 翔太朗　編曲：島 翔太朗
H区画を進む～プレート隔壁内部に入る（探索中）	Disc 3-09	鉄クズ迷路 ［原曲］（一部に『神羅カンパニー』のフレーズが使われている）	作曲：島 翔太朗＆植松伸夫　編曲：島 翔太朗
H区画を進む～プレート隔壁内部に入る（戦闘中）	Disc 3-10	クリティカルショット ［原曲］（一部に『神羅カンパニー』のフレーズが使われている）	作曲：島 翔太朗＆植松伸夫　編曲：島 翔太朗
（戦闘で全滅する）	Disc 3-11	ゲームオーバー ［原曲］つづきから	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗

※2……前の車両に移動して列車から飛び降りる場面をのぞく

ビッグスから補給物資とワイヤーリールを受け取る

Disc 3-12 ランデブーポイント　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗

［原曲］魔晄炉、F.F.VIIメインテーマ（一部に『神羅カンパニー』のフレーズが使われている）

CHAPTER 7

伍番魔晄炉内を進む～最下層にたどり着く　探索中／戦闘中

Disc 1-05 壱番魔晄炉 P.294

Disc 1-06 壱番魔晄炉 Battle Edit P.294

罠にはめられたあと脱出を図る

整備フロアなどでの戦闘中

Disc 2-04 闘う者達 －なんでも屋の仕事－ P.297

連絡通路などでの戦闘中

Disc 3-13 伍番魔晄炉の罠　作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗

［原曲］闘う者達

次ページへ

Sound Staff Comment

Disc 2-17 七六分室陽動作戦

中村佳紀

「オーケストラ調（フェーズ1～2）→エレクトロ（フェーズ3）→シンフォニックメタル（フェーズ4）」と大胆に曲調を変えて展開していきますが、この進行は、じつは最初から狙っていたわけではありません。ゲーム自体もまだまだ開発中の時期に、実際に使われるシーンは未定の状態で「意外性のある『更に闘う者達』のアレンジ」というオーダーをいただき、最初にできあがったのがフェーズ3とフェーズ4の2曲です。のちに七六分室での連戦で使われることが決まり、それに合わせて「オーケストラ調のアレンジからはじめたい」という追加の依頼を受け、フェーズ1～2を制作しました。

この追加オーダーをいただいたのが、ゲームの開発も大詰めに差しかかるくらいの時期で、そのころには島 翔太朗さんや鈴木克崇さんのカッコいいオーケストラアレンジを耳にしていたので、自分はどうアレンジするかいろいろと悩みましたね。考え抜いたすえ、少し変わった拍子を使うことにして、『更に闘う者達』のモチーフを散りばめながら、8分の5拍子のリズムを主体にじっくり聴かせていき、そこからだんだんと盛り上がる構成にしています。ローチェとの戦いをひかえた連戦ということもあり、ハデに盛り上がりすぎないテンション感も、良いあんばいになったかなと思います。

連戦の途中でウェッジがガードハウンドにお尻をかまれるシーンがありますが、「ガブッ!」といくタイミングにピッタリ合わせて、大胆に音を切りました。シリアスな展開のなかにちょっぴりギャグ感を出すことができ、とてもお気に入りのポイントです。尺の都合もあってサウンドトラックでは残念ながら聴けませんので、ぜひゲーム内で確認してみてくださいね。



Disc 2-21 フィーラーのテーマ

浜渦正志

今回、曲同士をシームレスにつなぐシステムを使った楽曲を数多く作りましたが、そのなかでも、もっともパーツが多かったのがこのコーラス曲です。曲をシームレスで自然につなぐためには、転調、テンポや拍子といったものを考慮する必要がありますが、いわゆるコーラス曲はもともと一本調子なので、こまかいことを考えずに、いかに力強さを出すかに注力して制作できました。また、七番街スラムでフィーラーが登場する場面における、カットシーンからバトルやフィールドへ移行する流れは、緩急はありつつも大きな場面転換はないため、なおさらシームレスな進行と相性が良かったですね。それにしても、コーラスには大きなパワーがあるものだと、改めて実感しました。私は大学時代、ずっと声楽とコーラスをやっていたのですが、その力強さを知っておけたのは幸運だったと、レコーディング中に強く感じたものです。

Disc 3-02 急げ！

中村佳紀

原曲の核となる印象的なフレーズはしっかり残しつつ、とても大胆にアレンジさせていただいた楽曲のひとつです。もともと、オーケストラの楽器に加えてシンセサイザーやパーカッションがふんだんに使われていたので、その土台を広げるように、それぞれの要素を混ぜ合わせた豪華なサウンドを目指しました。「伍番魔晄炉へ向かう途中、列車内で偽造IDがセキュリティーチェックに引っかかり、敵に襲われるなか時間内に車両を移動しなければいけない」という切迫した状況下で流れる楽曲なので、より急かされ、追い立てられるような感覚におちいるアレンジにしています。たとえば、原曲では8分音符のリズムを主体にしつつ、ときおり16分音符の速いパッセージ（旋律音のあいだをつなぐ、音程が急速に上下する音のまとまり）のフレーズが出てきますが、今回のアレンジ版では16分音符のリズムをかなり多用しました。

時間内に車両を移動できたかどうかで分岐するカットシーンでは、どちらのパターンでも『急げ！』をベースにした楽曲が流れます。ちがった方向性のアレンジにしていますので、ゲーム内で聴きくらべていただければ幸いです。

前ページより

進行	楽曲	クレジット	原曲
エアバスターと戦う	Disc 3-14 エアバスター（Comment）	作曲：植松伸夫＆牧野忠義　編曲：牧野忠義	［原曲］更に闘う者達

CHAPTER 8

進行	楽曲	クレジット	原曲
伍番街スラムの教会へ落ちたクラウドが意識のなかで何者かと話す	Disc 3-15 俺は…誰だ	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇	［原曲］俺は…誰だ
レノが教会に押し入ってくる	Disc 3-16 タークスのテーマ	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇	［原曲］タークスのテーマ
神羅兵およびレノと戦う	Disc 3-17 タークス：レノ（Comment）	作曲：植松伸夫＆鈴木克崇　編曲：鈴木克崇	［原曲］神羅カンパニー、タークスのテーマ
伍番街スラムの屋根伝いの道を進む	Disc 3-18 教会に咲く花（Comment）	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗	［原曲］教会に咲く花
伍番街スラム駅へ向かう～裏通りを通ってスラム中心地区まで進む（※3）	Disc 3-19 腐ったピザの下で（Comment）	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗	［原曲］腐ったピザの下で
伍番街スラムにたどり着き、街頭モニターのニュースを見る	Disc 3-20 不安な心	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀	［原曲］不安な心
エアリスの家にたどり着く～花をリーフハウスに届ける	Disc 3-21 エアリスのテーマ －ただいま－（Comment）	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀	［原曲］エアリスのテーマ
伍番街スラムの中心地区を探索する	Disc 3-22 からっぽの空	作曲：植松伸夫　編曲：西木康智	［原曲］Hollow
伍番街スラムの未開発区域を探索する　探索中	Disc 3-23 闘う者達 －秘密基地－	作曲：植松伸夫　編曲：島 翔太朗	［原曲］闘う者達
伍番街スラムの未開発区域を探索する　戦闘中	Disc 2-04 闘う者達 －なんでも屋の仕事－	P.297	
ミニゲーム『クラッシュボックス』に挑む	Disc 3-24 クラッシュボックス	作曲：石川大樹＆植松伸夫　編曲：石川大樹	［原曲］闘う者達
待ち伏せていたルードと遭遇する　会話中	Disc 3-16 タークスのテーマ	上記参照	
待ち伏せていたルードと遭遇する　戦闘中	Disc 3-17 タークス：レノ	上記参照	
EXTRA「花と語りて」でエアリスと話す	Disc 3-21 エアリスのテーマ －ただいま－	上記参照	

P.304へ

※3……裏通りでの戦闘時には別のBGMが流れる

Sound Staff Comment

Disc3-14 エアバスター

牧野忠義

本作への参加が決まったときの打ち合わせで、河盛さん(河盛慶次氏：ミュージックスーパーバイザー)から「まずは『更に闘う者達』のロックアレンジをお願いしたい」と伝えられました。オリジナル版をリアルタイムでプレイしていたので曲は当然知っているし、親交のある関戸 剛さんが手がけた『FFⅦ アドベントチルドレン』でのバージョンも口ずさめるくらいに大好きでしたが、あまりに突然その曲名が耳に飛びこんできて、正直テンパっていたように思います。その後、いろいろとリサーチするうちに、原曲を正統進化させたバージョンがあまり存在しないことに気づき、僕が本作の『更に闘う者達』で目指すべきは、「『FFⅦ リメイク』全体の方向性であるシネマティックオーケストラサウンド」と「原作ファンと新規ファンの両方を納得させられる原曲重視のロックアレンジ」だと明確になりました。

とはいえ、原曲重視というのは、ただなぞっただけではつまらないし、変えていいところと変えてはいけないところを見極めないと、まったくファンの心に刺さらないものになってしまうので、じつは大変難しいのです。こういう仕事のとき、適度に原曲から離れることで新しい着想を生み出せるように、僕は原曲を聴きこまず、自分の記憶を頼りに音を重ねていきます。

原曲と同様にオルガンとシンセリードを入れて作った最初のバージョンは、「1980年代ロックを彷彿とさせるため、いまの時代には合わない」という理由でボツに。原曲の象徴的な要素を入れられなくなりましたが、それらの楽器が受け持っていたソロやアルペジオのフレーズをギターに置きかえたところ、フレーズ自体も変わり、全体が新しい印象になっていきました。ギターのフレーズは、ギタリストに弾いてもらうことも考えましたが、原曲からしてギターで演奏するのがかなり難しいうえ、演奏しながら曲作りを進めていた僕自身も譜面に落としこめない譜割が多かったので、結局すべて自分で弾いています。

原曲重視の基本型ができてから頭を悩ませたのが、各フェーズごとのアレンジです。ここからが『エアバスター』の作曲の本番と言っても過言ではないくらい、なかなか作業が進みませんでした。幸いなことに、原曲は構造的にはかなりシンプルで、アレンジする余地が多くあったので、フェーズごとにテーマを決めてキーや展開を考え、フェーズの変化が明確でありながら聴き飽きない1曲を目指しました。

作編曲の順番は、「①フェーズ1(原曲重視)→②フェーズ4(ラスト)→③アウトロ(戦闘終了)→④フェーズ2→⑤フェーズ3→⑥戦闘後カットシーン(クラウド落下シーン)」という流れで進めていきました。曲の頭と最後を作ってからあいだを埋めていくことによって、途中にどんな展開や転調があれば良いのかが明確になるのです。原曲重視の部分を冒頭に置いて、絶対的なギターリフでファンの心を一気につかみつつ、あとはテンションを少しゆるめたりクライマックス感を出したりしながら、エアバスター戦自体が『FFⅦ リメイク』全体のひとつのピークになるように考えていました。フェーズ3において、原曲のサビをリハーモナイズ(コードを置きかえて雰囲気を変える手法)してさらに壮大に展開した"『エアバスター』としてのサビ"を作れたことで、僕のなかでこの曲は完成したような気がします。エアバスター戦がみなさんの印象に残る一戦になっていたら、とてもうれしいです。

Disc3-17 タークス：レノ

鈴木克崇

レノ戦やルード戦の曲です。直前に流れる『タークスのテーマ』のモチーフを、これでもかと使ったボスバトル曲にしました。曲の展開やリズムなどは、植松さんの作風を意識しています。『タークスのテーマ』のアレンジでは関戸さんのカッコいいギターが入るので、この曲もそれに負けないようなギターサウンドにしました。どちらも、おもしろいアレンジになったかなと思います。

Disc3-18 教会に咲く花

島 翔太朗

オリジナル版の伍番街スラムの教会は、退廃的な映像とロマンティックな音楽の対比が非常に美しい場面です。今作ではそのディテールがさらに美しくリメイクされていたので、クラウドとエアリスが歩いていく屋根伝いの道のように、「いまそこにある大事なものが、明日なくなるかもしれない」というはかなさをこめたいと考えて、音楽にも退廃的な要素を取り入れました。たとえば、ピアノはふだん使うきらびやかなサウンドではなく、ハンマーのフェルトが弦に振れる音を強調した暗い音色のものを選んだり、生のストリングスにはピッチや奏法をわざと不安定にした音を混ぜたりしています。

Disc3-19 腐ったピザの下で

島 翔太朗

原曲は骨太のドラムとベース、そしてギターが中心のとてもクールでストイックなサウンドでしたが、本作ではロケーションの情報量がより多くなっていたため、スラムっぽい退廃的な雰囲気を足しつつ、楽器数を少し増やす方向でアレンジしています。ただ、中心となるドラム、ベース、ギターのアンサンブルは原曲どおりに聴いてもらいたかったので、あくまでその3つの楽器をより引き立たせるよう心がけました。

サウンド面で試行錯誤したのは、ベースの音作りです。原曲のようにアナログシンセサイザーにしたり、生のエレキベースでファンキーに攻めたりと、いろいろなパターンを試しました。最終的には、原曲に近いアナログシンセサイザーの音色をメインに据えつつ、エレキベースの存在感のある音で補強することによって、原曲の骨太さも感じさせる音色に仕上げています。

Disc3-21 エアリスのテーマ －ただいま－

中村佳紀

原曲である『エアリスのテーマ』は、優しくもはかなげで、だけど少し悲しい雰囲気も漂わせており、オリジナル版のプレイヤーなら聴いただけで胸が締めつけられる楽曲ですよね。今回のアレンジ版では、アンビエント(環境に溶けこんだおだやかな楽曲)的な前奏を経て、後半から『エアリスのテーマ』のメロディーが出てきます。前奏部分では、エアリスの家を取り囲む風景を表現し、川の清涼感や色とりどりの花畑、それらが組み合わさった神秘的な空気感を楽曲で演出できればと考えました。後半部分では、エアリスの帰りを優しく迎えてくれるエルミナの存在や、心安らげる家があることを表現したいという狙いから、あえて原曲よりも温かみを持たせています。少し専門的な話をすると、マイナーな響きのコードを極力取りのぞき、メジャーな響きのコードに置きかえました。

サウンドトラックには、上記の前奏部分にあたる「クラウドとエアリスが家に向かうまでのフィールド用アレンジ」から、後半部分にあたる「家のなかのシーンのアレンジ」までの2フェーズが収録されていますが、ゲーム内ではそこからふたりで花を摘みに行く一連のシーンまでを含めて、合計4フェーズで構成されています。楽曲がどう変化していくのか、ぜひゲームをプレイして楽しんでみてくださいね。



P.302より

CHAPTER 9

シーン	曲	クレジット
六伍街道を進む	Disc 4-01 真夜中のまちぶせ (Comment)	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
陥没道路(前半)を進む　探索中	Disc 4-02 陥没道路 (Comment)	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
陥没道路(前半)を進む　戦闘中	Disc 4-03 ハイタッチ (Comment) [原曲]（一部に「闘う者達」のフレーズが使われている）	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
ベグ盗賊団と遭遇する	Disc 4-04 虐げられた民衆 ーベグ盗賊団ー [原曲] 虐げられた民衆	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
ベグ盗賊団と戦う〜陥没道路(後半)を進む	Disc 4-05 ミグルミ ミグルミ [原曲] 虐げられた民衆	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
ウォール・マーケットを探索する	Disc 4-06 ウォール・マーケット ー欲望の街ー (Comment)	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
チョコボ小屋周辺を探索中	Disc 4-07 ウォール・マーケット ーチョコボ・サムー (Comment)	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
手揉み屋周辺を探索中	Disc 4-08 ウォール・マーケット ーマダム・マムー (Comment)	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人
蜜蜂の館周辺を探索中	Disc 4-10 トロトロの甘い夜 [原曲] 蜜蜂の館	作曲：植松伸夫　編曲：とくさしけんご＆鈴木光人
蜜蜂の館内を探索中	Disc 4-11 スイート・ハニー [原曲] 蜜蜂の館	作曲：植松伸夫　編曲：とくさしけんご
手揉み屋で「極上の揉み」を受ける	Disc 4-12 ハイエンドもみー (Comment)	作曲：鈴木光人＆村井 歩 編曲：村井 歩＆鈴木光人

P.306へ

Sound Staff Comment

Disc 4-01 真夜中のまちぶせ

鈴木光人

クラウドとエアリスが夜空をながめながら歩くシーンの曲です。道案内という名目で行動をともにするふたりですが、その距離感が何とも歯がゆくかわいらしく、ロマンチックなシーンのひとつですね。クリスマスシーズンに、街を彩るネオンや雑踏のなかを歩いて着想を得た曲なので、これを聴くと「ああー、今年も終わりかぁ」という当時の記憶がよみがえります。キラキラ揺れるシーケンス音（一定の順番でくり返される音のまとまり）や深いパッドサウンド（曲のバックで流れる持続音）から、クリスマス的な要素を感じていただけるかもしれません。そして、シナリオと相まって、戦いの合間に安らぎをもたらす癒しの曲となれば幸いです。



Disc4-02 陥没道路

鈴木光人

新たな一歩を踏み出す期待と不安に満ちた、クラウドとエアリスの"陥没道路冒険"のテーマとも言えるフィールドBGMです。軽快な中近東テイストを入れ、ストリングスはAska Stringsにお願いしました。飛鳥さんがセントルイスにお住まいなので、「東京－セントルイス間でMIDIデータをやり取りしつつ、東京でレコーディングをし、大阪でミックス作業を行なう」という、インターネットの恩恵がなければ実現しないセッション方式で完成しました。クラウドとエアリスの距離感が、『真夜中のまちぶせ』『陥没道路』『ハイタッチ』を経て、少しずつ近づいていく――そんな一連の流れと音楽アプローチを感じてもらえるとうれしいです。



⬆鈴木光人氏(写真左)、金子飛鳥氏(写真右)

Disc4-06 ウォール・マーケット －欲望の街－
Disc4-07 ウォール・マーケット －チョコボ・サム－
Disc4-08 ウォール・マーケット －マダム・マム－

鈴木光人

曲の長さとテンポとメロディーがすべて同じでアレンジだけが異なる、ウォール・マーケットの3曲です。クラウドがウォール・マーケット内を移動するのに合わせて、区画ごとにBGMが違和感なく切りかわる仕組みになっています。それぞれまったくちがうジャンルの曲調なので、テンポ感がとても重要でした。作りかたとしては、3曲それぞれの気持ち良いテンポを先に決めたうえで、それらの平均を取り、キメ(リズム、フレーズ、アクセントなどをそろえて演奏すること)となる構成部分に共通性を持たせています。とはいえ、『－マダム・マム－』だけ拍子がちがっていて、ポリリズム(拍の異なるリズムを同時に奏でる手法)の要領でタブラ(インドの太鼓のような民族楽器)がからんでくる、おもしろい作りに仕上げました。工夫を凝らすという点でとても作りがいがあったので、またチャレンジしてみたい手法です。



Disc4-03 ハイタッチ

本澤尚之

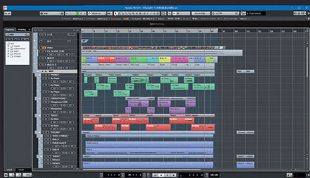
鈴木光人さんとは、じつは20数年前に作曲活動をはじめたときからの知り合いで、以前に彼が音楽を担当していた『メビウスFF』で『アルティメットハイパー』(剣聖のジョブBGM)の編曲をさせてもらったのがきっかけで今回の依頼をいただきました。開発中、陥没道路の戦闘曲には『アルティメットハイパー』が仮に当てられており、オーダーは「仮BGMと同じテイストで編曲してほしい」というもの――それはつまり、私が一番好きな"グッときてテンションが上がる曲"を作ってください、と言われているようなもので、非常に楽しく幸せに制作できました。大変手前味噌ではありますが、メロディーとコード進行が「いつかこんな曲作りたいと思っていたんだ！」と感じるくらいに奇跡的にかみ合いまして、おそらくしばらくはこんなカッコいい曲は作れないだろうと思うほどだったので、OKをもらったときはとてもうれしかったです。鈴木さんの『陥没道路』とセットで、独特の空気感を味わいながらプレイしていただけたらと思います。



Disc4-12 ハイエンドもみー

村井 歩

マダム・マムから「極上の揉み」を受けるシーンで流れる曲です。制作の依頼を受けた時点で、すでにカットシーンの内容や長さがカッチリ固まっていたので、「この場面は8小節では少し足りないから、2小節のキメを加えて調整しよう」とか、「ここはいつでもつぎの展開に移れるように、ワンコードで引っ張ろう」など、シーンごとの構成を考えるところからはじめました。「アップテンポで大人な雰囲気のジャズ」との注文だったのですが、イベント自体に十分妖しい雰囲気が醸し出されていたので、曲はどちらかというとクールな演奏を意識しました。ふだんは曲に取り入れる機会が少ないヴィブラフォンのソロやアフロキューバン(キューバを中心に発展したラテンジャズの一種)風なドラムを組み入れることができたりして、作っていてとても楽しかったです。個人的には、曲の終わりぎわで冒頭のフレーズにさりげなくもどる部分によって、「ひとしきり夢を見たあとに、何事もなかったかのように日常にもどっていく様子」を伝えられたらいいなと思っています。



P.304より

シーン	曲	スタッフ	原曲
地下闘技場を訪れる～コッチ&ソッチがコルネオ杯の開催を宣言する	Disc 4-13 コルネオ杯開幕	作曲：鈴木光人　作曲：鈴木光人	
地下闘技場で試合開始を待つ	Disc 4-14 コルネオ・コロッセオ	作曲：鈴木光人　作曲：鈴木光人	
コルネオ杯の1回戦で猛獣使いと戦う	Disc 4-15 古・留・根・尾デスマッチ	作曲：鈴木光人　作曲：本澤尚之	
コルネオ杯の準決勝でベグ盗賊団と戦う	Disc 4-16 ここであったが百年目	作曲：鈴木光人　作曲：鈴木光人	
コルネオ杯の決勝戦でカッター&スイーパーと戦う	Disc 4-17 断罪の処刑マシン (Comment▶)	作曲：関戸 剛　作曲：関戸 剛	
コルネオ杯のボーナスマッチでヘルハウスと戦う	Disc 4-18 ヘルハウス (Comment▶)	作曲：植松伸夫　編曲：とくさしけんご&鈴木光人	[原曲] 闘う者達、更に闘う者達、F.F.VIIメインテーマ(一部に『プレリュード』のフレーズが使われている)
地下闘技場の各試合に勝利する	Disc 4-19 勝利のファンファーレ (Comment▶)	作曲：植松伸夫　編曲：石川大樹	[原曲] ファンファーレ
ミニゲーム『スクワット勝負』に挑む	Disc 4-09 マッスルな者達	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀	[原曲] 闘う者達
エアリスが最上級のドレスを着て現れる	Disc 4-20 あちこち盛られて	作曲：植松伸夫 編曲：関戸 剛&村井 歩&鈴木光人	[原曲] エアリスのテーマ
蜜蜂の館でダンスの練習をする	Disc 4-21 闘う者達 REMAKE	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之	[原曲] 闘う者達
蜜蜂の館のステージに上がる	Disc 4-22 STAND UP (Comment▶)	作曲：鈴木光人&土岐 望　編曲：鈴木光人 作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow	
ミニゲーム『蜜蜂の館のダンス』に挑む（1曲目）	Disc 4-23 ファンク・ウイズ・ミー	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人	
ミニゲーム『蜜蜂の館のダンス』に挑む（2曲目）	Disc 4-24 シンク・オア・スイム	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人	
ミニゲーム『蜜蜂の館のダンス』に挑む（3曲目）	Disc 4-25 ヴァイブ・ヴァレンティーノ	作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人	
クラウドが女装をほどこされる	Disc 4-26 STAND UP - Reprise -	作曲：鈴木光人&土岐 望　編曲：鈴木光人 作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow	
コルネオの館を訪れる	Disc 4-27 スラムのドン	作曲：植松伸夫　編曲：とくさしけんご	[原曲] スラムのドン
コルネオの嫁オーディションにのぞむ	Disc 4-28 お嫁さんオーディション	作曲：鈴木光人&植松伸夫　編曲：鈴木光人	[原曲] (一部に『闘う者達』のフレーズが使われている)

P.308へ

Sound Staff Comment

Disc4-17 断罪の処刑マシン

関戸 剛

この曲は、「地下の闘技場での戦闘」と伝えられたイメージをもとに作りました。地下闘技場ではいろいろな曲が流れるはずだと考えたので、「それならやはり熱い曲を作らねば！」と意気込んだ結果、現在の形に。しかしながら、ほかの楽曲も相当熱いものが多く、ワタクシの曲はむしろさわやかな印象すらありますが、みなさんはどのように感じられたでしょうか？（笑）



Disc4-18 ヘルハウス

とくさしけんご

いつも仕事をご一緒させていただいている鈴木光人さんから、「コロシアムのボス戦で、オリジナル版へのオマージュを入れつつ、長期戦に合わせて多様な展開ができる曲をお願いします」と依頼がありました。そして、メールの最後には、いつものように「存分に遊んでください」とのメッセージが。

オリジナル版の発売当時は高校生だった、いわば『FFⅦ』のど真ん中世代である私は、このゲームと音楽が身体にすりこまれており、光人さんからのメールを読みながら「これは夢がかなう機会なんだな」と思いました。単に『FFⅦ』に参加できるだけではなく、「通常戦闘の曲とボス戦の曲がひとつになっていたり、さらにメインテーマが混ざっていたり……」という、好きな曲たちをひとつの曲に勢ぞろいさせる夢を実現する機会でもあったのです。図らずも、バリエーション豊かな行動が詰めこまれた"アクション全部乗せ"みたいなボス敵であるヘルハウスの戦闘曲として、私の夢はかないました。鈴木光人さんをはじめ、この機会を与えてくださったすべてのみなさまに感謝いたします。ありがとうございました。ちなみに、どの曲が混ざっているのかをほぼすべて分析しているかたをSNSなどでお見かけして、心のなかで握手しましたね。



Disc4-19 勝利のファンファーレ

石川大樹

FFシリーズ共通のメロディーを持つこの楽曲のアレンジ作業は、自分にとってプレッシャーのかかるものでした。とくに『FFⅦ』のファンファーレは、『FFⅠ』～『FFⅥ』の純粋なファンファーレとはちがって、哀愁や浮遊感を個人的に感じており、そのサウンドを現代の曲としてどう落としこむか、ずいぶん悩みましたね。また、複雑なコード進行を取り入れているこの楽曲で、キレイな和音にするには音をどのように重ねるべきかについても、何度も考えました。制作するうえで意識したのは「原曲のイメージを大切に」「ファンファーレなのでハデに！」の2点です。闘技場でしか聴けないアレンジになっておりますので、闘技場でのバトルも含めて存分にお楽しみください。



Disc4-22 STAND UP

鈴木光人

COディレクターの鳥山さんからのオーダーは、「バーレスク（セクシーな踊りや歌を中心とした華やかなショー）のイメージで」というものでした。ダンスビートをベースにしつつゴージャスに仕立てられた曲調は、本作のなかでも異色のポジションですね。通常、カットシーンの曲は動画が先にあって、長さに合わせて曲を作るのですが、『STAND UP』は曲先行で制作しました。そして、その音楽に合わせてアニヤンたちのダンスの振りつけを作り、モーションキャプチャーを行なっています。それだけ聞くと「制作順が逆になっただけじゃないか」と思われるかもしれませんが、絶妙にこまかな尺変更が入って、曲はなかなか完成には至りませんでした。とくにダンスミュージックは、4小節または8小節でグルーヴや展開を作るジャンルなので、奇数小節単位での修正をかけるのが極めて困難だったのです。そんなさなか、ボーカルを録りにボストンへ行ったのですが、鳥山さんの熱量を含めて「絶対に失敗できない」という雰囲気もあり、じつは内心ずっと「もう尺が変わらないでくれ」と祈るような気持ちでレコーディングに挑んでいました（笑）。晴れて曲が完成し、それまでの苦労（？）もすべて吹き飛ぶようなアニヤンとクラウドのダンスを見ると、「ふだんの制作とはちがった良い経験をさせてもらったなぁ」と思うしだいです。



⬆Al Copeland氏（ボーカル担当）

P.306より

場面	曲	クレジット
ティファとエアリスが手下部屋で暴れる～お楽しみルームに乗りこんでコルネオを問いつめる	Disc4-29 すりつぶねじりキル (Comment)	作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
	[原曲]ティファのテーマ(一部に『闘う者達』のフレーズが使われている)	

CHAPTER 10

場面	曲	クレジット
神羅ビルでプレジデント神羅、リーブ、ハイデッカーが会話するイベント中	Disc1-09 神羅のテーマ	P.296
地下下水道でアプスと戦う	Disc5-01 アプス	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇
	[原曲]闘う者達	
地下下水道を進む 探索中(前半)	Disc5-02 焦りの水路	作曲：鈴木克崇&植松伸夫　編曲：鈴木克崇
	[原曲](一部に『闇に潜む』のフレーズが使われている)	
地下下水道を進む 戦闘中	Disc5-03 お先まっくら	作曲：鈴木克崇　編曲：鈴木克崇
	[原曲](一部に『闘う者達』のフレーズが使われている)	
地下下水道を進む 探索中(後半)	Disc5-04 3秒後を悔いろ	作曲：鈴木克崇&植松伸夫　編曲：鈴木克崇
	[原曲](一部に『闇に潜む』のフレーズが使われている)	
水を抜いたあとの貯水槽で敵と戦う	Disc5-05 クライムハザード	作曲：鈴木克崇　編曲：鈴木克崇

CHAPTER 11

場面	曲	クレジット
列車墓場を探索する 探索中	Disc5-06 列車墓場	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
列車墓場を探索する 戦闘中	Disc5-07 亡霊の悪戯	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
車両倉庫を探索する(※4)	Disc5-08 こっちへおいで	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
グロウガイストと戦う	Disc5-09 グロウガイスト (Comment)	作曲：西木康智　編曲：西木康智
少女の亡霊を見たティファがマリンのことを思い出す	Disc5-10 ひとりぼっち	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
車両倉庫を出て先へ進む～タークスの無線通信を傍受する	Disc5-11 黒い風	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
エリゴルに連れ去られたエアリスが幼少時のことを思い出す	Disc5-12 永遠のかくれんぼ	作曲：植松伸夫&浜渦正志　編曲：浜渦正志
	[原曲](一部に『エアリスのテーマ』のフレーズが使われている)	
エリゴルと戦う	Disc5-13 エリゴル	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
星に帰るゴーストたちを見送る	Disc5-12 永遠のかくれんぼ	上記参照

※4……グロウガイストを倒す前まで。グロウガイスト撃破後は、車両倉庫を探索しているときの曲が『列車墓場』になる

CHAPTER 12

場面	曲	作曲・編曲
七番街支柱でアバランチが神羅兵と戦うイベント中	Disc5-14 アバランチの死闘	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
行く手をさえぎるフィーラーと戦う	Disc2-21 フィーラーのテーマ	P.300
七番街支柱へ向かう	Disc5-14 アバランチの死闘	上記参照
4Fでビッグスと会話する～7Fにたどり着く	Disc5-15 帰る場所、間違えやがって	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ヘリに乗ったレノとルードがクラウドを発見する	Disc5-16 3ギル芝居	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ティファが支柱の上へ向かう～エアリスがセブンスヘブンへ向かう	Disc5-17 守るべきもの	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
マーレと会話する～セブンスヘブン付近にたどり着く	Disc5-18 燃えるスラム	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ヘリが墜落して道をふさがれる～迂回してセブンスヘブンのなかに入る	Disc5-19 逃げろ！	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志

次ページへ

Sound Staff Comment

Disc4-29 すりつぶねじりキル

本澤尚之

この曲は当初2分以内くらいというオーダーだったのですが、ゲーム内のストーリーに沿って音楽を展開することになり、結果的に6分強の長めの曲として使用されています。最新のCGの映像に合わせて編曲をしていると、エアリスもティファもとてもかわいくて、幸せな気分でした。そんなふたりの戦いのシーンを、この曲が盛り上げられていたら幸いです。



Disc5-09 グロウガイスト

西木康智

僕が『FFⅦ』の音楽の特徴として考えているのが、全体にそこはかとなく漂う"ほの暗さ"です。バトル曲においても、FFシリーズのほかの曲が持つヒロイックさよりも、憂いに近いものを個人的に感じています。新規のバトル曲としてこの曲の制作を依頼されたときにも、憂いのような部分を取り入れたいと考えました。もうひとつ意識したのは、「メロディーはシンプルに、サウンドはゴージャスにする」という点です。曲を構成する旋律を「ファラ♭ソシ♭」「ラ♭ファソド」のシンプルな8音にし、そのメロディーを基本として音楽を展開させました。フェーズ2ではさらにテンポアップしつつフレーズが追加されて豪華になっていく、という構成にしています。



前ページより

場面	曲	作曲・編曲 / 参照
隠れていたマリンを見つける	Disc5-20 エアリスとマリン ―いいにおい― [原曲]エアリスのテーマ	作曲：植松伸夫＆浜渦正志　編曲：浜渦正志
ツォンと対峙する	Disc5-21 非情な選択肢 [原曲]（冒頭に『エアリスのテーマ』のフレーズが使われている）	作曲：浜渦正志＆植松伸夫　編曲：浜渦正志
七番街支柱の8Fでティファがクラウドと合流する～12Fで鉄骨を渡る	Disc5-16 3ギル芝居	P.309
13Fでジェシーと会話する～最上階にたどり着く	Disc5-22 変な顔しちゃって	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
バレットと合流してレノ＆ルードと戦う	Disc5-23 機械塔の決戦	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
七番街支柱から脱出する	Disc5-14 アバランチの死闘	P.309

CHAPTER 13

場面	曲	作曲・編曲 / 参照
六番街スラムで意識を取りもどす	Comment Disc6-01 星に帰る	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
バレットと合流し、プレート落下による惨状を目の当たりにする～伍番街スラムでエアリスの家に入る	Disc6-02 崩壊した世界	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
地下実験場を探索する（探索中）	Disc3-07 スラムの太陽	P.300
地下実験場を探索する（戦闘中）	Disc3-08 タイトロープ	P.300
アノニマスと戦う	Comment Disc6-04 インフィニットエンド	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ウェッジを安全な場所へ運ぶ	Disc6-02 崩壊した世界	上記参照

CHAPTER 14

場面	曲	作曲・編曲
エアリスの家に泊まった翌朝、エルミナとマリンに出発の意思を伝える	Disc6-03 父ちゃん、いってらっしゃい [原曲]バレットのテーマ（一部に『闘う者達』のフレーズが使われている）	作曲：中村佳紀＆植松伸夫　編曲：中村佳紀
チョコボ車に乗る	Disc6-05 ワイルド・デ・チョコボ [原曲]チョコボのテーマ（FFシリーズ共通の曲）	作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文
コルネオの館でレズリーと話す	Disc6-06 レズリーのテーマ	作曲：中村佳紀　編曲：中村佳紀

レズリーとともに地下下水道を探索する
- 探索中 → Disc5-02 焦りの水路 P.308
- 戦闘中 → Disc5-03 お先まっくら P.308

↓

アプスと戦う
- → Disc5-09 グロウガイスト P.308

↓

CHAPTER 15

七番街 プレート断面を進む(※5)
- 探索中 → Disc6-07 落日の街　作曲：島 翔太朗　編曲：島 翔太朗
- 戦闘中 → Disc6-08 反神羅の火 (Comment)　作曲：島 翔太朗　編曲：島 翔太朗

次ページへ

※5……セントラルタワー内の探索中および戦闘中には別のBGMが流れる

Sound Staff Comment

Disc6-01 星に帰る

浜渦正志

先にできあがっていた映像の内容に、きっちりと合わせて作った曲です。こういった楽曲は、映像全体の流れにほぼ完全に寄り添って制作するので、思い入れが自然と強くなり、取り組みがいもあります。『チョコボの不思議なダンジョン』のオープニングからはじまり、『ライトニング リターンズ FFXIII』の長いエンディングなど、これまでたくさんの曲を同じ手法で作ってきましたが、完成した映像などの"ガツンとしたもの"をいただけると、ふだんよりも強いインスピレーションを感じてあっという間に作れるし、ディレクターのお気に入りにもなりやすいんですよ(笑)。

Disc6-04 インフィニットエンド

浜渦正志

本作の「シーンの状況に合わせて楽曲のパターンが切りかわり、それらがシームレスでどこからでもつながるように多数のデータを作る」というシステムは、曲作りにおいて想像以上に大きな障壁となりました。従来の作りの曲であれば、1曲のなかでコードやテンポ、拍子をどんどん変えていっても、ループポイントにさえもどることができれば問題ありません。しかし、1曲をいくつものパーツに分断し、それらがさまざまな組み合わせでつながるようにするとなると、「どこからでもすぐに別のパーツへ移れるようにしなければ」と慎重になり、曲調をガラリと変えづらく、アッチェレランド(少しずつテンポを速くすること)などは避けがちになります。いったん「こういう曲調で行こう！」と思っても、「ちょっと待てよ」とつい自制してしまうわけです。そんなわけで制作には時間がかかり、本作で最初に作りはじめた曲にもかかわらず、完成したのはかなり最後のほうでした。

メインのバトル曲として作ったものの、『FFXIII』の『閃光』や『FFXIII-2』の『女神の騎士』といった、いつもの自分の曲とはずいぶんちがう感じになったのは、システマチックな思考で制作したからかもしれません。だからこそ、オーケストラ用の編曲にはかなり力を入れましたし、後半がミニマル(音の動きを最小限に抑えたフレーズを何度も反復する曲調)な構造になったがゆえに、すばらしいギタリストである佐々木コジロー貴之さんを起用して強烈なアドリブを重ねる、という発想に至ったとも言えます。

Disc6-08 反神羅の火

島 翔太朗

これは開発終盤に作った曲で、当初は燃えるような夕日と眼下に見えるガレキの光景からのイメージをもとに「エアリスを助けに行くぞーーっ！」と奮い立つ超熱血な楽曲にしていました。しかし、いざ映像と合わせてみると「何かノリがちがうよね……」という感じだったので、思い切ってすべて作り直したエピソードがあります。

新たに作り直した曲は、植松さんの楽曲の世界観を受け継ぐように意識しながら、バトルの力強さと夕日の物悲しさの両方を表現する切ないテイストのメロディーを制作しました。また、プレート断面の質感を表すために、ガラスが弾ける音やドラム缶をたたいたような音をリズムセクションに混ぜこんでいるので、そのへんもお気づきいただければうれしいです。



前ページより

シーン	曲	スタッフ
崩壊した七番街スラムを見下ろす～プレート接合面にたどり着く	Comment Disc6-09 冷たい夕日	作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志
ヘリガンナーと戦う	Comment Disc6-10 ヘリガンナー	作曲：小林啓樹　編曲：小林啓樹

CHAPTER 16

シーン	曲	スタッフ
神羅ビルへの潜入を開始する	Disc6-11 神羅ビル [原曲]神羅ビル潜入(一部に『F.F.VIIメインテーマ』のフレーズが使われている)	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇
地下駐車場で神羅兵と戦う	Comment Disc6-12 エアリス救出作戦 [原曲]闘う者達	作曲：石川大樹&植松伸夫　編曲：石川大樹
神羅ビル1Fにたどり着く	Disc6-13 静寂の入口	作曲：今村貴文　編曲：今村貴文
ティファが格子状のバーや照明設備を伝って、受付ブースへ侵入する	Comment Disc6-14 いざ腕力勝負 [原曲](一部に『神羅ビル潜入』のフレーズが使われている)	作曲：今村貴文　編曲：今村貴文
セキュリティが解除されたのち、エレベーターか非常階段で上層を目指す	Disc3-03 迷宮の犬	P.300
エレベーターに乗り、途中で神羅兵と戦っているとき	Disc2-04 闘う者達 ーなんでも屋の仕事ー	P.297
非常階段をのぼっているとき	Disc6-12 エアリス救出作戦	上記参照
スカーレットがマテリア生成実験を見つめるイベント中～59F スカイフロアを探索する	Comment Disc6-15 スカーレットのテーマ	作曲：関戸 剛&鈴木光人&土岐 望 編曲：関戸 剛&鈴木光人&村井 歩 作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
60F メモリアルフロアの魔晄エネルギーブースに入る～61F ヴィジュアルフロアのシアターに入る	Disc1-02 魔晄都市ミッドガル	P.294
最新テクノロジーを駆使して制作された映像を見る	Comment Disc6-16 星の開拓者 [原曲](一部に『神羅カンパニー』のフレーズが使われている)	作曲：西木康智　編曲：西木康智
ハットの案内で、62F ライブラリフロアにいるドミノ市長のもとへ向かう	Disc6-17 ライブラリフロア	作曲：西木康智　編曲：西木康智

P.314へ

Sound Staff Comment

Disc6-09 冷たい夕日

浜渦正志

序盤は映像と曲がピタリと合いつつ、途中からは通常のフィールド曲になる楽曲です。じつは曲の頭から55秒くらいまでのAパートはテンポが♩=64で、ソロヴァイオリンが登場するB・Cパートは♩=72と速度が上がっています。序盤のシーンにはゆったりしたテンポがマッチしているものの、プレイヤーが操作可能になるとモタモタした印象を受けそうに感じたため、さりげなくテンポアップさせたんです。しかし、その後ふたたび冒頭のAパートにもどろうとしたときに、すでにプレイヤーが操作しているのにテンポを落とすと結局モタついてしまうので、冒頭のAパートを♩=72で演奏し直したA2パートを作り、「A→B→C→A2→B→C→A2→……」という構造にしてテンポは維持しました。「Aパートの最後から鳴りはじめてBパートに入ったあともしばらく音がつづくソロトランペットは、テンポが変わるなかでどのように音をつなげるか?」などの課題は多々ありましたが、説明するとどんどん長くなってしまうので割愛します。要は、それだけいろいろ仕掛けが必要だったわけです(笑)。

Disc6-10 ヘリガンナー

小林啓樹

みなさんこんにちは。作曲家の小林啓樹です。『ヘリガンナー』は楽しんで聴いていただけていますか？　かくいう私は、ヘリガンナーがどことなくかわいく思えて仕方ありません。だってほら、思い出してください。あの腕のようなガトリング砲。やられたときの「ドテッ」と落ちる、やられモーション。ダウンして地上で転げる姿に至っては、まるで「寄ってたかっていじめられているトド」のようです。ほら、かわいく思えてきませんか、アイツ。やっぱり思えませんか？

閑話休題。ヘリガンナーと戦う場面は、夕焼けがすべてを物語っていると思うのです。クラウド、バレット、ティファの3人は、一刻も早くエアリスを救うため、はたまた事態を好転させるため、立ちはだかる強敵と戦いますよね。ヘリガンナーが放つ猛烈な弾幕のなか、強い使命感で結ばれた彼らの心は、あの夕焼けのごとく燃えたぎっていたにちがいありません。『ヘリガンナー』の曲から、彼ら3人の熱い心模様の片鱗を、ぜひ感じてみてくださいね。

Disc6-12 エアリス救出作戦

石川大樹

物語の終盤で流れるこの楽曲は、当初はすべてPC上での打ちこみで完成させる予定でした。ですが、ご縁があって弦楽器とホルンは急遽レコーディングすることになり、楽譜作成やサウンドディレクションなど、はじめての経験だらけでバタバタしながら作った記憶があります。関係者のみなさま、いろいろありがとうございました！

「とにかくカッコいいオーケストラサウンド」というオーダーがあったため、これまでに自分が聞いてきた楽曲やヴィオラで演奏してきた楽曲を思い返しながら制作しました。サウンド的には、好きな作曲家であるリヒャルト・シュトラウスやグスタフ・マーラー、ジョン・パウエルなどの方向性を意識しています。また、コード進行は、半音進行やオンコード(ベース音をほかの音階に差しかえたコード)での進行などを用いて、昔ながらのゲーム音楽らしさやFFっぽさが感じられるものを目指して組み立てました。

音使いの観点では、『闘う者達』のモチーフをこまかく取り入れたり、弦楽器のアルペジオに刺繍音(同じ高さの音のあいだに、全音もしくは半音異なる音をはさみこんだもの)を入れたりと、同じ展開でも飽きさせないための工夫をしました。後者の刺繍音は「リヒャルト・シュトラウスっぽいなー」と思いつつ取り入れましたが、弦楽器奏者にとっては、とても弾きにくい音型だったと思います(笑)。

これからも精進しますので、引きつづき音楽もゲームも、よりお楽しみいただければ幸いです！

Disc6-14 いざ腕力勝負

今村貴文

「神羅ビルのエントランスで、ティファが自慢の腕力を駆使してカードキーを取りに行く」という、オリジナル版にはなかったイベントのために新規で作った曲です。あの美しい神羅ビルのエントランスで、あの美しいティファがうんていをするシーンで流れる曲とあって、僕自身とても気合いを入れて制作しました。そのせいか、最初に提出したバージョンはビートが強すぎると指摘されてしまい、修正作業を行なっています。曲を制作しているあいだ、ゲーム画面でずっとティファにうんていをさせていたので、近くを通りかかった人から、かなりヘンな目で見られていたかもしれません。僕が思うティファの美しさとカッコよさ、そして神羅ビルの世界観を全力で表現した楽曲です。ぜひみなさんも、いま一度ティファでうんていしましょう!!

Disc6-15 スカーレットのテーマ

鈴木光人

この曲の制作には、たくさんの人が関わっています。まずは、以前にジャズ曲を共作したときの流れを踏襲して、関戸さんに曲のベースとなるトラックを発注しました。それに合わせて僕がメロディーを作成し、土岐さんに歌詞を当てつつメロディーを整えてもらい、同時に村井さんにリアレンジおよびマニピュレート(電子楽器のデータ作成や制御)を依頼。その後、ボストンでボーカルをレコーディングし、東京でストリングスとコーラスをかぶせて、最後にすべての素材を僕がまとめて仕上げました。一見、ずいぶん遠まわりをしているように思われるかもしれませんが、要望に完璧に応えるためには、それだけの労力が必要だったのです。鳥山さんから「さすがの雰囲気ですね！」とOKをもらって無事完成し、スカイフロア内の妖艶な空気感を醸し出す1曲となりました。ゲーム中、神羅兵をオットマン(足置き)がわりにするスカーレットを見ると、曲制作に関わってもらったみんなの役割も思い出されます。



Disc6-16 星の開拓者

西木康智

ヴィジュアルフロアで見られる、神羅の事業紹介ムービー内で使用されている曲です。ムービーの序盤(サウンドトラックの0:25〜)は古代種の歴史をあつかった内容なので、音楽的にも古代種とつながりを持たせようと思い、『エアリスのテーマ』のコード進行を引用しました。少し専門的な話になってしまいますが、『エアリスのテーマ』の冒頭には「D(Ⅰ)→Am(Ⅴm)→D(Ⅰ)」というコード進行が象徴的に使われていて、このメジャーとマイナーを行き来する動きは、とても神秘的な印象を与える効果があります。また、神羅ビルが建設されるあたりのシーン(サウンドトラックの1:47〜)では『神羅カンパニー』のテーマも引用しています。



P.312より

状況	曲	作曲・編曲 / 原曲
宝条がポッド内のエアリスから約束の地の情報を聞き出そうとするイベント中	Disc 6-18 狂気の培養	作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀 [原曲]（一部に『J-E-N-O-V-A』のフレーズが使われている）
63F リフレッシュフロアを探索する	Disc 6-19 神羅社員の日常	作曲：今村貴文　編曲：今村貴文
手前のフロアへ引き返す（※6）	Disc 6-22 神羅ビル潜入	作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文
神羅バトルシミュレーターを終える～リフレッシュフロアの階段でクラウドを知る警備兵と出会う	Disc 2-22 作戦決行	P.300
宝条研究室でサンプル：H0512と戦う	Disc 3-06 ダストドーザー	P.300
ツォン、レノ、ルードの3人が総務部調査課オフィスで会話するイベント中	Disc 6-20 タークスのテーマ －オフィス－	作曲：植松伸夫　編曲：石川大樹 [原曲]タークスのテーマ

CHAPTER 17

状況	曲	作曲・編曲 / 原曲
神羅ビル65Fの部屋で目を覚ます～エアリスに事情を聞く	Disc 6-21 思い出の部屋	作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文 [原曲]想いを胸に
セフィロスに足場もろとも落とされたのち、鑼牟を探索する（探索中）	Disc 6-23 鑼牟 －Drum－	作曲：牧野忠義　編曲：牧野忠義
セフィロスに足場もろとも落とされたのち、鑼牟を探索する（戦闘中）	Disc 6-24 カタストロフィ	作曲：牧野忠義　編曲：牧野忠義
セフィロスに足場もろとも落とされたのち、鑼牟を探索する（特定の戦闘中）	Disc 5-05 クライムハザード	P.308
第二研究室で宝条がけしかける実験体と戦いながら進む	Disc 6-25 ラストエクスペリメント	作曲：牧野忠義　編曲：牧野忠義
第二研究室でブレインポッドと戦う	Disc 5-05 クライムハザード	P.308
第四研究室および中央端末区画でソードダンスと戦う	Disc 6-04 インフィニットエンド	P.310
仲間と合流したのち69Fにたどり着く～落下しかけているプレジデント神羅を見つける	Disc 7-01 血の跡	作曲：植松伸夫　編曲：牧野忠義 [原曲]血の跡
ジェノバBeatと戦う	Disc 7-02 J-E-N-O-V-A －胎動－ (Comment)	作曲：植松伸夫&牧野忠義　編曲：牧野忠義 [原曲]J-E-N-O-V-A（最終段階時に『片翼の天使』のフレーズが使われている）
ルーファウス&ダークネイションと戦う	Disc 7-03 ルーファウス神羅 (Comment)	作曲：植松伸夫&島 翔太朗　編曲：島 翔太朗 [原曲]神羅カンパニー、更に闘う者達
ハンドレッドガンナーと戦う	Disc 7-04 ハンドレッドガンナー (Comment)	作曲：植松伸夫　編曲：鈴木克崇 [原曲]更に闘う者達

P.316へ

※6……「1Fから地下駐車場へ引き返す」「59Fから3Fへ引き返す」など、先へ進むための手順を終えたフロアを訪れたときに流れる

Sound Staff Comment

Disc 7-02 J-E-N-O-V-A ー胎動ー

牧野忠義

『エアバスター』の制作を終えたのち、河盛さんから「つぎの曲のリストです」と送られてきた資料のなかに、この曲の名前がありました。じつは以前、関戸剛さんとのコラボレーション企画で『J-E-N-O-V-A (FFⅦ AC version)』を一緒に演奏させていただいたことがあり、僕にとって『J-E-N-O-V-A』は思い入れの強い曲だったのです。

この曲に着手した当初は、『エアバスター』と同様にフェーズ1を原曲重視のアレンジにしようと考えていました。あの特徴的なイントロをどんな音色にするか悩みはしたものの、『J-E-N-O-V-A (FFⅦ AC version)』をリスペクトしたギターフレーズなどを入れたりして、アレンジ自体はわりとスムーズに進んでいったように思います。しかし、できあがったデモ版を提出したところ、河盛さんから「直前のカットシーンとのつながりの関係で、フェーズ1～2は重厚な感じにしてほしい」と連絡がありました。「プレジデント神羅の死～バレットの負傷離脱～ジェノバBeatの登場」という、かなり重苦しい展開のカットシーンからつながることを考えると、原曲のイントロは合わないからです。

そこで、原曲から派生していく『エアバスター』とは逆に、フェーズが進むごとに原曲へ近づいていくプランを考え、『エアバスター』が全フェーズ通して一定のテンポだったのに対し、この曲はテンポと楽器構成の変化を活かした展開にすることにしました。制作した順番は「①ジェノバBeat登場までのカットシーン→②フェーズ3(原曲重視)→③アウトロ(戦闘終了)→④フェーズ2→⑤フェーズ1」となっています。フェーズ1は重くゆっくりと進み、フェーズ2ではややテンポアップするものの、重厚なオーケストラ調という路線はそのまま。聴き手に「今回のアレンジ、『J-E-N-O-V-A』らしくないな？」と思わせておいてから、フェーズ3で一気にあのイントロへ持っていき、シンセサイザーと四つ打ちのバスドラムを用いた原曲重視のアレンジに、オーケストラとギターが加わる構成にまとめていきました。

ちなみに、原曲のBPM(1分あたりの拍数で示される曲の速さ)を計測していたときに、BPMが基準の178よりも1～2大きい箇所が数小節だけあることに気づきました。これは、全音符などの長い音が多い曲において部分的に行なわれる技法で、今回の曲でもこのテンポチェンジを再現しています。

僕が担当した『エアバスター』『J-E-N-O-V-A ー胎動ー』は、どちらもフェーズの移行による楽曲の切りかわりをわかりやすくしていますが、本作ではインタラクティブミュージックの本質が垣間見える演出が随所にほどこされています。そういう部分も気にしながらプレイしてもらえるとうれしいですね。



Disc 7-03 ルーファウス神羅

島 翔太朗

物語の佳境においてカッコいいボス戦がつづく場面での1曲だったので、ほかのボス戦に負けないように、とても気合を入れて作りました。『神羅カンパニー』の曲にボス戦の象徴である『更に闘う者達』を混ぜるという全体的なイメージはすぐに決めたうえで、アレンジをするときには、ルーファウスの雰囲気を曲にこめることを目標にしています。これは完全に僕個人の妄想なのですが、ルーファウスは小さいころからあまり愛情を与えられずに育って、友だちも犬(ダークネイション)しかいなかったせいで、こんな冷酷な人間になってしまったのかな、と。なので、今回は、エレキギターのようなエモーショナルなテイストが出る楽器はあえて入れずに制作しました。また、バトルがヒートアップしても髪型ひとつ乱れないルーファウスのクールさを表現すべく、サウンドトラックの01:31～の部分のように、楽曲が盛り上がったとしても「執拗に8分音符をくり返す」ことを、この曲のひとつのキモにしています。

外面も内面も恐ろしいまでにカッチリしているルーファウスなので、この曲に関してはレコーディングにおいても、リズムをかなりシビアに演奏していただきました。バトルの難易度と同じくらい演奏難易度も高い曲ですが、本作でより美しく生まれ変わったルーファウス様に微力ながら華を添えることができ、非常に光栄に思っております。



Disc 7-04 ハンドレッドガンナー

鈴木克崇

原曲にあたる『更に闘う者達』は、きっと本作でたくさんアレンジされるだろうと思ったので、僕はオーケストラ楽器をメインにしてみましたが、原曲の音の勢いを保つのに苦労しました。その工夫として、前半はリズムを3連符で取り、後半はテンポアップして8ビートに切りかえています。ラストのバレットたちが炎に囲まれて絶体絶命という熱い展開は、あまりの熱さに思わずギターを手に取りそうになりましたが、「オーケストラ楽器メイン」ではなくなってしまうのでグッとガマンしたのを思い出します。

オリジナル版の発売当時、高校生だった僕は、『FFⅦ』のゲームからカセットテープに曲を録音して、耳コピとかしていました。そこからゲーム音楽に興味を持ち、いまこうして『FFⅦ リメイク』に携われたのは、とても光栄であり恐縮です。植松さーん！　これからもたくさん勉強させてくださーい！



P.314より

CHAPTER 18

ミッドガル・ハイウェイで神羅の追っ手から逃げ、モーターボールと戦う

Comment
Disc 7-05 ミッドガル・ハイウェイ
作曲：植松伸夫　編曲：中村佳紀
[原曲]クレイジーモーターサイクル、爆破ミッション、闘う者達、更に闘う者達(軍用ヘリを撃墜した場面には『フィーラーのテーマ』のフレーズが、『更に闘う者達』が基調のパートには『神羅カンパニー』のフレーズが使われている)

運命の特異点へ突入する

くずれた足場を進む～フィーラー＝ロッソを倒す

Disc 7-06 運命の番人 ー降臨ー
作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志

フィーラー＝ヴェルデ＆フィーラー＝ジャッロと戦う

Disc 7-07 運命の番人 ー輪廻ー
作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志

フィーラー＝ロッソたち3体およびフィーラー＝バハムートと戦う～フィーラー＝プラエコにトドメを刺す

Comment
Disc 7-08 運命の番人 ー特異ー
作曲：浜渦正志　編曲：浜渦正志

セフィロスが姿を現す

Disc 7-09 早く来い、クラウド
作曲：西木康智　編曲：西木康智
[原曲]星に選ばれし者

セフィロスと戦う

Comment
Disc 7-10 片翼の天使 ー再生ー
作曲：植松伸夫＆浜渦正志＆西木康智
編曲：西木康智
[原曲]片翼の天使(最終段階時には『闘う者達』『フィーラーのテーマ』『更に闘う者達』のフレーズが使われている)

異空間でクラウドがセフィロスと対決する

Disc 7-11 終末の7秒前
作曲：西木康智＆植松伸夫　編曲：西木康智
[原曲]星の声が聞こえる

エンディング～スタッフロール(前半)

Comment
Disc 7-12 Hollow
作曲：植松伸夫　編曲：福井健一郎
作詞：野島一成　翻訳：Ben Sabin、John Crow

スタッフロール(後半)

Comment
Disc 7-13 スタッフロール
作曲：植松伸夫＆浜渦正志
編曲：宮野幸子＆中村佳紀
[原曲]エアリスのテーマ、F.F.VIIメインテーマ、フィーラーのテーマ

Sound Staff Comment

Disc 7-05 ミッドガル・ハイウェイ

中村佳紀

神羅ビルを脱出したクラウドたちがミッドガル・ハイウェイを走るシーンは、オリジナル版でもとても印象的でしたが、本作では実写と見まちがえるくらいリアルな映像になっており、手に汗にぎるチェイスバトルは圧巻です。また、出現する敵が増えて尺が大幅に伸びたので、楽曲は『クレイジーモーターサイクル』からはじまり、『爆破ミッション』『闘う者達』『更に闘う者達』を加えた、計10分超えのメドレー形式になりました。

制作するうえで一番大事にしたポイントは、楽曲の推進力や疾走感です。目まぐるしく展開するシーンを盛り上げるには、リズムセクションがもっとも重要になると思い、まずは「リズムだけでどれだけカッコよく聴かせられるか」に注力したビートメイクからはじめました。原曲の『クレイジーモーターサイクル』はテンポ190台という、かなり速い曲なので、疾走感を保つためには必然的に以降もテンポ190台で曲を展開させることになります。そのうえ、状況に合わせて曲が切りかわることも考慮する必要があり、最初は「どれくらい制作時間がかかるんだろう……」と不安でした。ところが、いざ作業をはじめてみると、映像の持つパワーに導かれるように、カッコいいサウンドや熱い展開などのアイデアが止めどなくあふれ出し、楽しみながら数日でアレンジを終えることができました。アクセル全開で最後まで走り切れたので、とても思い入れの深い楽曲です。

ちなみに、本作を実際にプレイしたときにもっとも苦戦したのはモーターボール戦で、何度もゲームオーバーになりました。制作中にデモプレイをたくさん見ていたはずなのに……！

Disc 7-08 運命の番人 ー特異ー

浜渦正志

楽曲同士をシームレスにつなぐ制作の経験を積み、最後に完成したこの曲は、じつはシームレスなつなぎには向いていないものに仕上がりました。それまで避けていた転調はもちろん、変拍子やアッチェレランド(少しずつテンポを速くすること)も採用しており、長い曲のわりにパーツの数も少なくすませています。これは、従来どおりの作曲手法をとりつつ、シームレスに曲をつなぐ演出を効果的に活かせるベストなバランスを考えながら作った結果で、自分のなかで、ようやく手応えを感じた曲ですね。

とはいえ、インスピレーションが湧いて曲を作りはじめると、こまかなルールや制約はあまり意識しません。この曲の場合も、絵を見たときに、長く重い戦いの壮絶さと狂気を感じ、それに挑むプレイヤーを後押ししなくてはと考えているうちに、自然と曲のテンポを変化させていたのでした。

Disc7-10 片翼の天使 －再生－

西木康智

植松さんがオリジナル版の『片翼の天使』を作曲されたときに、「バラバラに作ったフレーズをさまざまな順番で組み合わせる、非常に実験的な試みを行なった」というのは有名なエピソードだと思います。今回のアレンジでは、その『片翼の天使』をもう一度バラバラの状態にしたうえで再編成するという、まさに「再生」の作業を行ないました。

セフィロス戦の構造は、「バトル前のムービー（『早く来い、クラウド』）→バトル（『片翼の天使 －再生－』）→バトル後のカットシーン」となっており、バトルは4つのフェーズに分かれることを聞いていたので、合計6つのシーンに合わせて楽曲を制作する必要がありました。まず、バトル前のムービーで「星に選ばれし者」のモチーフとともに現れたセフィロスが、クラウドの前に降り立ってバトルのフェーズ1に突入します。この時点からセフィロス戦がはじまることを明確に伝えるべく、原曲の冒頭で印象的に使われているトランペットのフレーズを用いて、『片翼の天使 －再生－』の象徴となるイントロを作成しました。その後、フェーズ1～2では原曲を並べかえて再構築したフレーズがつづきますが、セフィロス戦は仲間が3人そろうフェーズ3が本当の戦いのはじまりなので、楽曲的にもそこが真のスタートだと言えます。フェーズ3になるまで、原曲でもっともインパクトのあるティンパニのフレーズとコーラスが歌う「Sephiroth」をあえて温存しているのは、そのためです。

曲をリアレンジするにあたっては、テンポの設定も悩みどころでした。現代の3Dゲームの音楽はテンポの速いものが主流で、本作でのアレンジ楽曲も原曲より速くなっているものが多かったので、この曲も雰囲気をそこなわない範囲でテンポを上げています。ただし、フェーズ3開始時のティンパニのフレーズは、それまでのテンポ（♩＝135）だと重厚感が薄れてしまうため、ここだけテンポを♩＝128に落としたのち、少しずつ速めていって♩＝132までもどす形に。フェーズ4では、ゲーム内で隕石が降ってくる時間制限演出に合わせて、そこからさらに♩＝140までテンポを上げました。また、ストリングスに裏打ち（1拍を前半と後半に分けたうちの後半の部分でリズムを刻むこと）のフレーズを入れているのも、危機感をあおる演出的な意図です。そのあとに出てくる『フィーラーのテーマ』のモチーフの前後には、接着剤として『闘う者達』と『更に闘う者達』のフレーズを差しこんでいますが、『更に闘う者達』に関してはあまり気づいていただけなかったようで、もう少しわかりやすい形にすれば良かったと若干後悔しています（笑）。

セフィロス撃破後にシームレスに移り変わるカットシーン（サウンドトラックの09:21～）は、エアリスが「みんなで望み、叶えよう」と言うとおり、ポジティブなシーンです。そこで、原曲のなかで一番ポジティブに感じられるフレーズを引用しました。最後にクラウドの剣先がセフィロスに届いた瞬間に、コーラスが「Sephiroth!!」と叫んで一連のバトルが終結しますが、このタイミングも自分としてはこだわったポイントです。



Disc7-12 Hollow
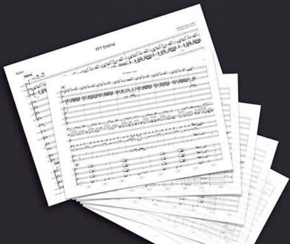
福井健一郎

『Hollow』のアレンジを担当しました福井です。『FFⅦ』シリーズでは『FFⅦアドベントチルドレン』の楽曲担当で参加させていただいており、今回『FFⅦリメイク』でも関われたことを本当にうれしく思っています。

エンディングテーマとなる一大楽曲のアレンジを担当させていただくにあたり、作曲者の植松さんにはいつものように、アレンジの方向性や完成イメージをまず最初にお聞きしたわけですが、その時点で、これまでになく挑戦的かつ明確な完成イメージを持たれていたことに、とても驚かされました。過去の制作では、「なんかいい感じでカッコ良くやってみて」と言われることが比較的多かったのですが……。

今回はちがいます！ 「フォークロック調でいきたい」「不安定さや浮遊感を感じるC11thのコードにこだわりたい」「ゴリゴリしたストリングスを入れたい」といった全体のイメージに関することから、どこで何の楽器が入ってきて、このあたりの盛り上がり具合は70％ぐらいで……などといった構成や展開についてまで具体的なリクエストがあり、いかに植松さんのこだわりや想いが強い1曲なのかを感じました。そんな植松さんの数々のアイデアをもとに、試行錯誤しながら私がPCで打ちこみデモ音源を作り進め、最終的にはこれらすべてのトラックを生演奏でレコーディングして曲を完成させました。

本作のストーリーや最後のシーン、野島一成氏の歌詞、そしてYoshさんのすばらしい歌声とも相まって、悲しみと力強さという相反するものが同居した、最後のシーンにピッタリのこれ以上ないエンディングテーマになったと思います。歌詞の意味までわかれば感動も倍増まちがいなしですよ！



Disc7-13 スタッフロール

宮野幸子

『スタッフロール』のアレンジを担当させていただきました宮野です。この曲では、「1997年当時にシンセサイザー音源で表現されていた『エアリスのテーマ』と『F.F.Ⅶメインテーマ』を、生のフルオーケストラで演奏したらどうなるだろう」ということを、とことん追求してアレンジしてみました。

人間味のあるテンポのゆらぎを取り入れたガイドリズムを用意し、それに合わせた演奏を録音しているので、生のオーケストラの醍醐味を存分に味わってもらえる楽曲になったと思っています。短編映画を観るような気持ちで、スタッフロールも楽しんでいただければうれしいです。

Music Disc Discography

ミュージックディスク ディスコグラフィ

※「収録CD」の略称の意味は下記のとおり。
「FFⅦR OST」……『FINAL FANTASY VII REMAKE Original Soundtrack』(→P.294)
「FFⅦR OST」ボーナスディスク……『FINAL FANTASY VII REMAKE Original Soundtrack ~Special edit version~』付属のボーナストラックディスク
SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-……『SQUARE ENIX JAZZ -FINAL FANTASY Ⅶ-』(→P.323)



01 プレリュード
作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(1曲目)



02 爆破ミッション
作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-(1曲目)



03 ティファのテーマ
作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-(8曲目)



04 バレットのテーマ
作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(3曲目)



05 闇に潜む
作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(22曲目)

Staff Comment

土屋裕一

ジュークボックスで聴けるミュージックディスクのBGMは、オリジナル版の楽曲をさまざまなジャンルに再アレンジするというコンセプトで作られたものです。発注を受けた段階で、どの曲をどんなジャンルにするかは、すでに企画チーム側で決められていました。その指定のジャンル(たとえば『バレットのテーマ』ならブルース)を頭に入れつつ改めて原曲を聴くと、ひと味ちがった解釈ができるように感じられ、企画チームの的確な割り当てに感心しましたね。とくに『バレットのテーマ』に関しては、もともとブルースだったものを植松さんが昇華させて現在の楽曲になっていたのかもしれないと思えるほど、ブルースにバッチリ合う要素が豊富でした。

私自身、延々と語れるほどブルースに造詣が深いわけではありませんが、初期のアンプラグド(1990年代前半にブームとなった、ロックミュージシャンが自身の曲をアコースティックアレンジしたもの)を好んで聴いた世代です。そのころ何度も聴き返していたブルースのテイストを再現してみるのはどうだろうというアイデアに至り、若干の趣味が混じったアレンジ楽曲となりました。制作に関わってくださった演奏者やエンジニアのみなさまには感謝しかありません。そして、このような機会をいただき、ありがとうございました。

Staff Comment

秋田真典

本作で編曲を担当させていただいたなかで、一番楽しくアレンジできたのが、この『闘う者達』です。オーダーは「ジャンルはオールディーズ（1950年代から1960年代にかけて欧米で親しまれた音楽）、メロディーはサックス」という内容で、ひと口にオールディーズと言っても年代によってアレンジやサウンドがかなり幅広いので、方向性を模索するところからはじめました。「メロディーがサックスだから、やはりブラス中心のアレンジがいいかな。こんなピアノが入ってるとオールディーズっぽい！　サックスは自分で吹いちゃえ！」みたいな感じで楽しく作業が進み、ほぼアレンジが完成した時点で「ん〜、何か足りないな……。よし、ドゥーワップ（「ドゥーワッ」などの歌唱が特徴的なコーラス）を入れよう」と思い立ち、自分で歌入れも行ないました。

曲の雰囲気を大きく左右する最終的なミックス（各音のボリュームや聞こえかたを調整する作業）は、最初はオールディーズらしさを出すために、1950年代あたりの音質を狙って雑音混じりのモノラルミックス（スピーカーやヘッドホンの左右で聞こえかたを同じにする手法）をしてみました。しかし、ほかのミュージックディスクの曲とくらべて聴き映えしなくなるかもしれないと思い、少しハッキリした音質にしつつ、楽器も多少左右に振り、ほどよいステレオの感じに仕上げています。そんな制作過程を経て完成した『闘う者達』のオールディーズアレンジ、ぜひジュークボックスで聴いてみてくださいね！



06 闘う者達
作曲：植松伸夫　編曲：秋田真典
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（17曲目）



07 タークスのテーマ
作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（18曲目）



08 腐ったピザの下で
作曲：植松伸夫　編曲：秋田真典
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（10曲目）



09 虐げられた民衆
作曲：植松伸夫　編曲：藤本美紀
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（16曲目）



10 蜜蜂の館
作曲：植松伸夫　編曲：藤本美紀
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（11曲目）



11 スラムのドン
作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（12曲目）



12 更に闘う者達

作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（19曲目）



13 クレイジーモーターサイクル

作曲：植松伸夫　編曲：川村 竜
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-（5曲目）



14 FFⅦメインテーマ

作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-（12曲目）



15 旅の途中で

作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-（4曲目）



16 おやすみまた明日

作曲：植松伸夫　編曲：櫻木咲子
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（20曲目）



17 牧場の少年

作曲：植松伸夫　編曲：Hydra
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（13曲目）

Staff Comment

櫻木咲子

指定されたジャンルがヒーリングミュージックだったので、眠る前に聴きたくなるようなアレンジにしたいと思って、いろいろなヒーリング音楽を聴いたり、人間にとって心地いい周波数などを調べたりしました。制作中は、作った曲を確認のために聴くたびに、めちゃくちゃ眠くなってしまいましたね（笑）。

冒頭の原曲部分のアコースティックギターは生演奏で、デクレッシェンド（音がだんだん弱くなっていくこと）の最後の音までとても繊細に弾いていただき、理想的な仕上がりになりました。曲はそこから夢の世界に入り、『プレリュード』のアレンジにつながります。

制作が中盤に差しかかった時点で、環境音を加えたくなりました。そこで「ライフストリームを表現したい！」と思いつき、ライフストリームの源流は水やマグマのような感じではないかと勝手に想像した結果、泡の音を追加することに。社内のサウンドデザイナーに泡の音の録りかたを聞いてみると、お皿に水を入れてストローで吹くのが基本で、少し重みを出したいなら片栗粉を混ぜるといいと教えてもらえました。これが思いのほか難しくて、「ポコポコポコ……」のように一定の音がほしいのに、息の加減を誤ると「ボゴ！」というあまりキレイではない音が出てしまうんです。また、混ぜた片栗粉がなかなか水に溶けず、ストローに詰まって息ができなくなったことも……（笑）。楽曲には、録音した2種類の泡の音を重ねて使い、さらに音量をこまかく調整することで、臨場感が出るようにしています。

また、ベルの音も録音して使いました。最初はティンシャ（チベット仏教の法具）の音にしたいと思ったものの、現物が手元になく、かわりにベルを曲に合わせてみるとちょうど良かったんです。そのベルは、ドイツ人の友だちが昔クリスマスに贈ってくれたオーナメントで、キレイな音をいつか何かに使いたいと思っていた品でした。泡やベルといった音の重なりはサウンドトラック版のほうが聞こえやすいので、ぜひ寝る前にゆっくり聴いていただけたらうれしいです。

かつて『FFⅦ』が好きすぎるあまり、ティファの格好で『闘う者達』を弾いていた自分が、将来その作品に音楽でたずさわれるとは思ってもみませんでしたが、すばらしい機会を本当にありがとうございました。『涙のタンゴ』も魂をこめてアレンジしたので、併せてぜひ楽しんでください！

Staff Comment

蔡 杰倫(Hydra Tsai)

台湾INSPIONのメンバーとして、『FFⅦ リメイク』というAAA級作品のアレンジに参加でき、とても興奮しました！　『エレキ・デ・チョコボ』では、サーフロックをベースにアレンジすることで原曲への懐かしさを喚起させつつ、新しい要素も入れています。

イントロからAメロまでは原曲らしさを保ちつつ、Bメロからはサックスのメロディーが加わり、よりいっそう楽しげな雰囲気に。中盤には、あえてワウギター(ワウペダルというエフェクターで音色を変えたギター)のソロを取り入れてみました。ソロのあとは自分がもっとも好きなパートで、サックスの華麗なグリッサンド(音を区切らず、流れるように音の高さを上下させる演奏技法)とブラスシェイク(音をふるわせる演奏技法)に加え、ギターリフとパワフルなドラムがユニゾンするあたりは、この曲がもっとも盛り上がるところです。

ほかにも、サーフロックという年代物のジャンルながら、ドラムは現代的でプログレッシブな音色にするなど、全体にいろいろな工夫を凝らして、『FFⅦ』の名曲『エレキ・デ・チョコボ』のアレンジを作りこみました。数あるチョコボの曲のなかでも、お気に入りの1曲に選んでいただければうれしいかぎりです！



18 エレキ・デ・チョコボ

作曲：植松伸夫　編曲：Hydra
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(5曲目)



19 太陽の海岸

作曲：植松伸夫　編曲：秋田真典
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(6曲目)



20 ゴールドソーサー

作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(7曲目)



21 ケット・シーのテーマ

作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-(6曲目)



22 星降る峡谷

作曲：植松伸夫　編曲：中川英二郎
収録CD：SQUARE ENIX JAZZ -FFⅦ-(10曲目)



23 忍びの末裔

作曲：植松伸夫　編曲：藤本美紀
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(8曲目)



24 ウータイ

作曲：植松伸夫　編曲：土屋裕一
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(21曲目)



25 涙のタンゴ

作曲：植松伸夫　編曲：櫻木咲子
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(9曲目)



26 闘う者達 REMAKE

作曲：植松伸夫　編曲：本澤尚之
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク(14曲目)



27 ヒップ・デ・チョコボ

作曲：植松伸夫　編曲：今村貴文
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（2曲目）

Staff Comment

今村貴文

まず、曲の話をする前に、『FFⅦ』の思い出についてちょっとだけ書かせてください。当時まだ幼かった僕は、兄が買ってきた『FFⅦ』をこっそりはじめて、クラウドに「アルク」という名前をつけてプレイしていました。最終パーティーはシド、レッドⅩⅢ、アルク（クラウド）という、クールな編成だったと思います。いくらやってもヒュージマテリアが取れず兄に助けてもらった僕が、そのゲームのリメイク作品にコンポーザーとして関われたことが、とても光栄であると同時に、なんだか不思議な感覚です。

さて、この曲は開発中に「今村君、チョコボのテーマをヒップホップに編曲できる？」と言われ、安易に「できます！」と即答して制作しはじめたのですが、今回の仕事で一番苦労しました（笑）。

最初に完成させたバージョンは、最終版よりも落ちついた雰囲気に仕上げたものの、求められていた方向性とはだいぶちがったらしく、すぐに修正を頼まれました。その修正依頼の内容が「チョコボにラップをさせたい」というもの。ヒップホップは、こまかいリズムに歌詞を乗せて早口で歌ったり韻を踏んだりするジャンルなので、「チョコボってクエッとしか言わないけど、鳴き声のクエッだけでラップは作れるのだろうか……？」と、大きな壁にぶつかってしまいました。しかし、悩んでいるだけでは締め切りに間に合わないので、結局ラップは無理だと判断し、“ヒップホップに合わせて一生懸命ラップをしようとするチョコボ”のイメージで完成させたのが、この曲です。七番街スラムの屋外クラブスペースで、そんなチョコボの姿を想像しながら聴いてみてください。



28 忠犬スタンプ

作曲：鈴木光人&土岐 望　編曲：鈴木光人&本澤尚之
作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（4曲目、23曲目）

Staff Comment

土岐 望

本作の楽曲のなかでもひときわタイプがちがう、爆裂にキャッチーで元気いっぱいの楽曲——それが、鈴木光人さんが作ったデモ版を最初に聞いたときの印象です。そこで、子どもから大人までみんなに向けた応援歌のようなポジティブなイメージを歌に乗せられるよう、かわいいスタンプのデザイン画を見ながらメロディーパターンを考えていきました。

とくに大変だったのは、海外版も日本語版とほぼ同じメロディーを保ちつつ、なるべく日本語の意味そのままになるように歌詞を当てこむ作業でした。ローカライズ部と一緒に試行錯誤し、無事にイメージそのままの海外版『忠犬スタンプ』を制作できたと思います。

最初の「バウワウワウ」の部分では、たくさんのスタンプの鳴きマネ声を重ねていて、キリッとしたスタンプがいたり、ちょっぴりマヌケなスタンプがいたりと、よく聴くとおもしろいんですよ。サウンド面やアレンジも、鈴木さんと本澤さんによるすばらしい仕上がりで、ついついクセになる、愛され楽曲になったと思います。バレット、「神羅の犬」はうらんでも、スタンプ君はキライにならないで！（笑）



⬆写真左より、本澤尚之氏、土岐 望氏、鈴木光人氏



29 ミッドガル・ブルース

作曲：鈴木光人　編曲：鈴木光人（海外版は「関戸 剛&鈴木光人」）
作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
収録CD：「FFⅦR OST」ボーナスディスク（15曲目、24曲目）

Staff Comment

歌：**最上川 司**

僕にとってFFシリーズの歌にたずさわれたのは、このうえなく光栄なことでした。小学生のころからFFの物語や音楽に触れ、サウンドトラックを購入するほど世界に没頭していたので、声をかけていただいたときは飛び上がって喜びましたね。楽曲を聴いてみると、僕の大好きな望郷演歌で、自分に合っていると感じました。レコーディングのときは、お話をくださった鈴木さんからのアドバイスを受けながら、家でひたすら練習してきた成果を発揮し、気持ちをこめて歌えたと思っています。また、歌手のセリフもしゃべらせてもらいました。本格的にボイスを収録するのははじめてだったので、素人感満載だったかもしれません（笑）。収録当時は、使われるかどうかは未定だったため、ゲーム中で実際に使われていて驚きましたが、本当にうれしかったです。

いまや歌唱の場は現実のステージだけでなく、テレビやラジオはもちろん、最近ではインターネットを通じた配信も重要かつ必要性の高い場になってきています。そんななか、ゲームという非現実的な世界でも歌が歌えたことは、これからの時代に合った新たな可能性を生み出したように思えました。また、演歌をFFシリーズに取りこんだ斬新さとギャップは本当におもしろく、FFというゲームの幅の広さと奥深さを感じます。

このような機会にめぐりあえたことに心から感謝するとともに、これからも僕は演歌を愛し、歌っていきたいと思います。鈴木さんをはじめ、スクウェア・エニックスのみなさん、そして歌を聴いてくださったプレイヤーのみなさん、ありがとうございました。また歌わせていただけますように！　I love ミッドガル・ブルース!!





30 STAND UP

作曲：鈴木光人&土岐 望　編曲：鈴木光人
作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
収録CD：「FFⅦR OST」Disc4（22曲目）



31 スカーレットのテーマ

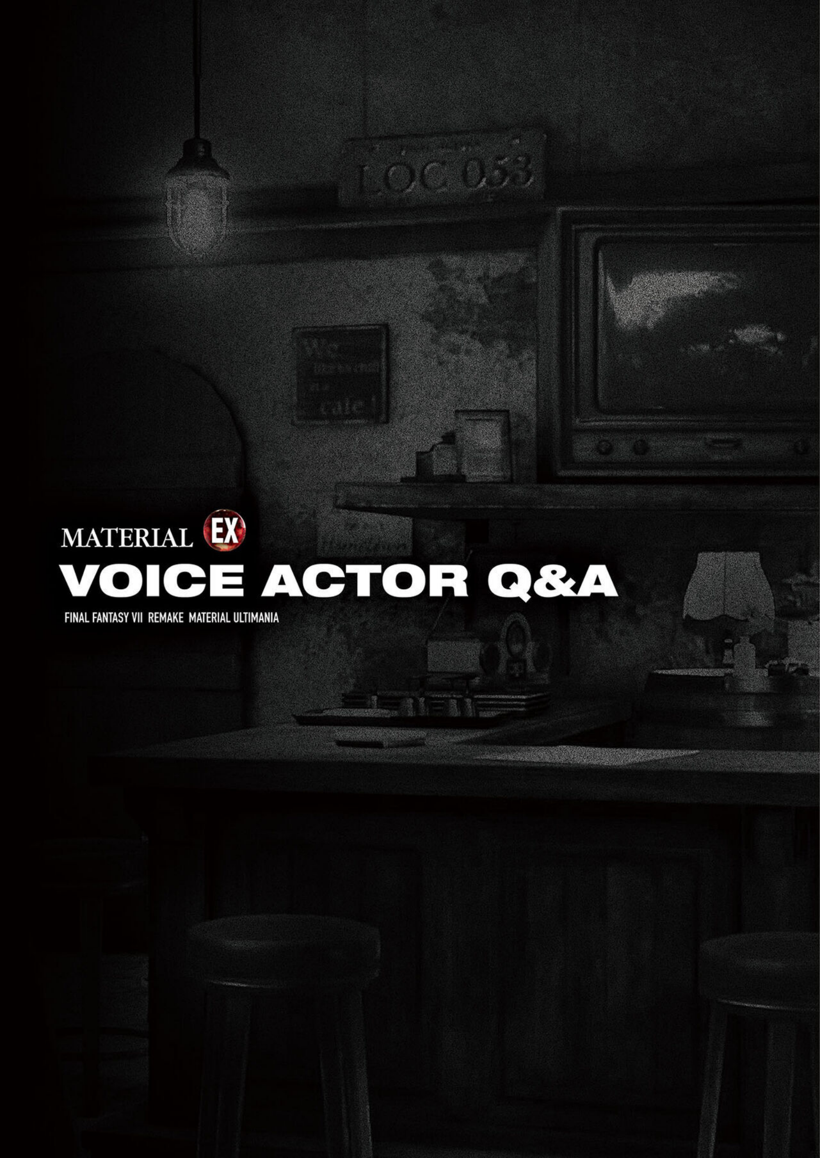
作曲：関戸 剛&鈴木光人&土岐 望
編曲：関戸 剛&鈴木光人&村井 歩
作詞：鳥山 求　翻訳：Ben Sabin、John Crow
収録CD：「FFⅦR OST」Disc6（15曲目）



SQUARE ENIX JAZZ - FINAL FANTASY Ⅶ -

価格：3,000円（税別）　発売日：2020年1月22日
発売元：スクウェア・エニックス

『FFⅦ』の人気楽曲をジャズアレンジした、12曲を収録。トロンボーン奏者の中川英二郎氏、ベーシストの川村 竜氏が手がけた本格ジャズアレンジを、名プレイヤーたちによる演奏で堪能できる。



MATERIAL EX

VOICE ACTOR Q&A

FINAL FANTASY VII REMAKE MATERIAL ULTIMANIA



櫻井孝宏

Sakurai Takahiro

クラウド役



Q『FFⅦ リメイク』の制作決定を最初に聞いたときの感想を教えてください。

A 2005年に『FFⅦ アドベントチルドレン』の国際映画祭への出品でヴェネツィアへ行かせていただいたのですが、合間で野村哲也さんたちと食事をしたときに『FFⅦ』のリメイクが話題に上がりました。その場では「いつか実現したい」と結んでいたことを思い出し、「ついにその時を迎えられたんだ」と、年甲斐もなく感激しました。

Q 本作の物語の展開が、オリジナル版や『クライシス コア -FFⅦ-』と少し異なると知って、どんなお気持ちでしたか？

A 正直驚きました。どういうちがいがあるのか、収録を重ねるなかで徐々にインプットしていきましたが、いまの技術で美しく作り直すだけではなく、作品世界そのものにまで手を加えて生まれ変わらせるとは……。"REMAKE"の意味を知ってゾクッとしたことを覚えています。

Q『FFⅦ』本編のクラウドを演じるにあたって、どういった演技プランでのぞみましたか？

A FF関連のタイトルはほぼすべて、ディレクターの野村哲也さんと音響監督の清水洋史さんの指導・演出のもとに作り上げていきます。今回も、「おおまかなストーリーを理解し、あとは現場で」というスタンスで収録にのぞんでいました。クラウドは多くの人の手によって形作られており、私はそれを表現することに徹しています。

Q 開発スタッフには「本作ではカッコ悪いクラウドを描きたい」という意向があったそうですが、どのような点を心がけていましたか？

A 1997年発売の『FFⅦ』はテキストベースでしたが、やはり序盤のクラウドはイキった若造って印象でした(笑)。今回のリメイク版でも、彼の安定してない様子がていねいに表現されていると思います。「カッコ悪い」と感じるのはプレイヤー側の裁量なので、それを人間味としてとらえてもらえたらうれしいのですが……。ダサいクラウドも味わい深くて、なかなかいいものですよ。

Q 今回はじめてボイスがつき、原作よりもリアルになったビッグス、ウェッジ、ジェシーには、どんな印象を受けましたか？

A やっぱりこの3人の存在は大きいですね。オリジナル版の『FFⅦ』をリアルタイムで体験した私が、今回のリメイクで改めて強く感じた部分です。ビジュアルを含めキャラクターが際立ち、とても魅力的に映りました。クラウドの目線に合わせていると、彼らへの愛着は並々ならぬものになります。

Q 本作に何度も登場する「クラウドがセフィロスにおびえる場面」のなかで、一番印象に残ったのはどこですか？

A セフィロスとのシーンはどれも恐ろしかったですが、一番印象に残ったのはやはりラストシーンですね。まさかの登場にビックリです。オリジナル版の展開を知っているプレイヤーは、さぞや面食らったことでしょう。突然モニターに映し出された未知の『FFⅦ』に瞳孔開きっぱなしです。新しい未来なのか、それとも……。

Q 神羅に捕らわれたエアリスを救出に向かう前夜、花畑でエアリス、ティファ、バレットのひとりとクラウドが語り合うシーンは、どのようなことを意識して演じたか教えてください。

A この「会話対象が変わる分岐」は、本作の醍醐味のひとつですね。収録時の印象をこまかくは覚えていないのですが、バレットには警戒していました。小林正寛さんのバレットは、私の想像の斜め上をいくどころか遥か彼方へ飛んでいってしまうバレットで、その楽しそうな様子に釣られてクラウドのキャラクターをブレさせてしまうことがたびたびあったのです……。この破壊力は、小林さんならではの可能性から導き出されたものだと思っています。勝利のファンファーレのメロディーを口ずさむなんてズルいです(笑)。

Q 女装しているのをティファに気づかれたときの早口のセリフ「感想はいらない、他に方法が無かった」は、どんな演出指示があったのでしょうか？

A あそこは用意していましたね(笑)。避けられないシチュエーションがやってくることを想定して準備していた言葉です。イラ立ちと逆ギレ、恥ずかしい気持ち、相手がティファ、いろいろな気持ちがない交ぜになった結果がアレでした。

Q 手揉み屋でマッサージを受けたときは、ふだんのクラウドからは想像できないようなリアクションでしたが、収録時に注意した点はありますか？

A 手揉み屋のあのシーンは、どこまで攻めた演技が許されるか試しました。3パターンくらい録音したのですが、どれが使われたのか知らなかったです。それくらいマムのテクニックがすごかったということで……どうでしょう(笑)。

Q 本作でもっとも印象深いクラウドのセリフは何ですか？

A 「興味ないね」ですね。これに尽きます。

Q オリジナル版のセリフやシーンのなかで、とくに演じたいと思っていたものはありますか？

A これも「興味ないね」です。ほかには、ティファとの会話に多いのですが、ちょっと抜けたようなコメントをするクラウドも楽しかったです。アバランチに翻弄されるシーンも愉快でした。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 未完成ながらも映像を見ながらの収録は、そりゃもう大興奮でした。「ヤベー!!」みたいなテンションでしたね。ただ、スタッフさんにバレると恥ずかしいので、クールを装っていました。

Q 本作を経て、クラウドへの印象は変わりましたか？

A 変わっていません。膨大なシナリオに触れて、むしろ理解を深められました。クラウドの情報がインプットされて、少し自分をアップデートできました。

Q クラウドというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A やっぱりクラウドはカッコいいですよ！　リメイク版で魅力が増しました。従来のイメージから少し外れた人間臭い面が見えたことは、彼にとってプラスだと思います。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A いつでもいけます！　いますぐでもいけます！　この先の展開は想像がつかないので少し怖さもありますが、でもやっぱり先が知りたい！　そして、一刻も早くプレイしたい！　ゴールドソーサーがめちゃくちゃ楽しみです。手ぐすね引いて待っております!!

Q『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A 歴史的な作品に出演者として参加できた喜びもありますが、一ファンとしての喜びのほうが勝っています。みなさんと同じで、私もずっとこの瞬間を待っていました。あとはつぎを待つだけです。いずれ訪れる歓喜の瞬間を分かち合いましょう！



坂本真綾

Sakamoto Maaya

エアリス役



Q『FFⅦ リメイク』の制作決定を最初に聞いたときの感想を教えてください。

A すごくうれしかったです。でも、同時にプレッシャーもありました。当時プレイした人たちにいまも鮮烈な印象を残しているストーリーに、改めて声がつくとなると、違和感を覚えられることもあるだろうと思ったので。

Q 本作の物語の展開が、オリジナル版や『クライシス コア -FFⅦ-』と少し異なると知って、どんなお気持ちでしたか？

A きっと新しさと懐かしさを両方味わってもらうことで、いまリメイクする意義がより深まるのかなと思いました。ところで、オリジナル版と少し異なるのは知っていますが、え、『クライシス コア -FFⅦ-』にも関わってくることなんですか？　それはちょっと知らなかった……。こんな感じで、私が聞いている話もたぶん一部でしかないので、先々のストーリーの展開もまったく知らないんです。

Q『FFⅦ』本編のエアリスを演じるにあたって、どういった演技プランでのぞみましたか？

A エアリスの行動や言動は、同性の私から見るとちょっとあざとくて、でもそこが彼女の魅力だと思っているので、ウザいんだけどギリギリかわいい、「ウザかわいい」というすごく微妙なラインを攻めたつもりです。どんな場面でも、彼女の品の良さが失われないように気をつけました。

Q これまでの作品で演じたエアリスと、本作のエアリスをくらべて、どのようなちがいを感じられましたか？

A これまで以上に、天真爛漫な性格が伝わってくるセリフが多かったように思います。遊び心のあるシーンもいろいろあったので、楽しみながら収録していました。『FFⅦ アドベントチルドレン』ではエアリスの神秘性や母性を強く感じましたし、『クライシス コア -FFⅦ-』ではふつうの女の子の恋心が描かれて親しみやすく見えました。今回はさまざまなことを乗り越えた彼女がさらに強くなって、運命に負けまいと意識的に明るく振る舞っているようにも見え、すごくエネルギッシュに感じられます。



Q 本作のエアリスは何か秘密を隠しているように思えますが、それによって演技に影響を受けた部分はありましたか？

A あります。セリフの奥に隠されている心情については、いつもスタッフさんと確認しながら収録を進めていきました。

Q ティファと少しずつ仲良くなっていく過程を表現するうえで、心がけていたことはありますか？

A エアリスはティファに対しても最初からかなり距離感が近くて、グイグイと自分のペースに持っていく感じがしますが、ティファが自然と心を開いてくれるように、友好的な気持ちを彼女に伝えられればいいなと思って演じました。ティファに対してエアリスは本当に裏がなくて、心から友だちだと考えていると思います。

Q 神羅に捕らわれたエアリスを救出に向かう前夜、夢のなかの花畑でクラウドとエアリスが語り合うシーンでは、どのようなことを意識して演じたか教えてください。

A 幻想的なシーンですが、このときのエアリスはほかの場面よりもとても落ち着いた雰囲気で、本心を伝えているように感じられます。ふだんはどこか意図的におどけて見せているところもありますが、このときはクラウドに対して本当の自分を見せているという、素直な部分を表現できればと思いました。

Q 本作では、これまで少なかったエアリスのバトルボイスが豊富になっていますが、収録時に苦労はありましたか？

A 敵に対しても「おやすみ」や「苦しませない！」など、いつくしむようなセリフが多かったので、優しい口調でバトルボイスを言うのが難しかったです。

Q 本作でもっとも印象深いエアリスのセリフは何ですか？

A 寝ているあいだにエアリスの家から出ていこうとするクラウドを、「どうしたのクラウド」と呼び止めるところ。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 基本的にはひとりずつの収録で、共演者のみなさんとお会いできなかったのですが、いくつかのシーンをクラウド役の櫻井さんと一緒に掛け合いで録ることができたのは良かったです。

Q 完成した作品をご覧になったり遊んだりした感想をお聞かせください。

A ティファがかわいい。ジョニーがかわいい。

Q 本作を経て、エアリスへの印象は変わりましたか？

A そうですね。演じながら、エアリスのことをもっともっと知ることができました。これまでは、どこかふわっとやわらかくて透き通っているようなイメージがあったのですが、今作でひとりの人間としての生身の存在感、太い軸みたいなものをより強く感じました。

Q エアリスというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A 特殊な運命を背負っているにもかかわらず、憂いや重みを感じさせずに明るさを保っているところ。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A たくさんのFFファンのみなさんが、本作のつづきを楽しみに待っていらっしゃることと思います。もちろん私も待ち遠しいです！

Q『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A オリジナル版をプレイしていたみなさんにとって、『FFⅦ』は特別な作品であると思います。リメイクにあたり、私も、みなさんの大切な思い出やイメージをできるだけ壊さず寄り添えるように、誠心誠意エアリス役に取り組んでおります。エアリスの活き活きと力強く生きた姿を、目に焼きつけてください。



伊藤 歩

Ito Ayumi

ティファ役



Q『FFⅦ リメイク』の制作決定を最初に聞いたときの感想を教えてください。

A またティファとして呼んでいただけることが信じられなくて、「私でいいんですか？」という気持ちでした。成長した姿をどれだけ見せられるのか、とても不安でしたが、私を信じてくださったスタッフのみなさんには感謝の気持ちでいっぱいで、期待を裏切らないように頑張ろうと思いました。じつは、収録に備えて、以前に舞台で共演した入野自由さん(『キングダム ハーツ』ソラ役)に相談をしたんです。身体や表情を使わない声だけの演技には、まだ難しさがあるので、いろいろな技術を直接教えていただきました。

Q『FFⅦ』本編のティファを演じるにあたって、どういった演技プランでのぞみましたか？

A『FFⅦ アドベントチルドレン』では、わりと心配性で、みんなから一歩下がって見守るような印象でしたが、今回はティファ自身が楽しんでいる雰囲気とかチャーミングな一面も出しています。たとえば、バレットとクラウドのやり取りにクスッと笑ったり、ちょっとSっ気の強い部分を見せたり……。先に収録されていたバレットたちの声を聞きながらレコーディングしたときには、おもしろくて自然に笑ってしまったセリフが採用されたこともありました。

Q 全編フルボイスのRPGへの声の出演は、ご自身では初の経験だったと思いますが、収録時の感想をお聞かせください。

A 収録には2～3年かけているので、終わったときはすごく感動しましたね。俳優の仕事は長くても5ヵ月くらいなので、1人の役を何年もやらせていただくのは新しい経験で、並行して演じていた別の作品の役に引っ張られないように気をつけました。いろんな役を同時に演じていらっしゃる声優さんたちはすごいなと、改めて実感しました。

Q「明るく振る舞っているが内心はわりと気弱」というティファの性格を、どのように表現しようと考えていましたか？

A 彼女の繊細さをどの程度出すのか、シーンごとにかなりこだわってスタッフさんと相談しながら演じていきました。気持ちが揺れているのか、明るく振る舞っているのか、本心から楽しんでいるのか、その時々の心情をひとつひとつ考えて作りあげています。

Q 神羅に捕らわれたエアリスを救出に向かう前夜、花畑でティファがクラウドに心情を吐露するシーンでは、どんなことを意識して演じたか教えてください。

A あのシーンは、本当に泣きながら演じました。彼女が抱えていた思いが一気に表に出てくる、とても印象的なセリフでした。ふだんのティファは感情を抑え気味なので、どれくらい感情をこめて話すのか、微妙なさじ加減に意外と苦戦していたんです。なので、あれくらいストレートに気持ちを出すほうがやりやすかったですね。

Q 神羅ビルの非常階段を59階ぶん上っていく場面で、だんだん疲れつつも会話をつづける芝居は大変ではなかったですか？

A ティファはそんなに疲れずに、どんどん先へ行ってしまうので、そこまで難しくありませんでした。むしろ、遅れているバレットたちにビシビシ言うのが、ティファのSっぽい部分が出ていて楽しかったです。

Q バトルボイスは、イベントシーンでの芝居とはちがう難しさがあったと思いますが、いかがでしたか？

A どんなアクションなのか、頭では理解できるのに実際はなかなかイメージ通りにいかず、すごく苦労しました。たとえば「50mくらいジャンプするときのかけ声」と言われたら、もし本当に跳ぶならどんな力みかたをするか想像して、実際に身体に力を入れながら演じたりしています。じつは今回、格闘シーンでの全身の動きをフィジカルに感じながら演じたくて、収録期間中にキックボクシングを習いはじめたんです。そのおかげか、音響監督から「以前よりもティファの強さが表現できていた」と言っていただけて、とても嬉しかったですね。

Q 本作でもっとも印象深いティファのセリフは何ですか？

A 花畑のシーンのセリフも忘れられませんが、私が一番好きなのはセブンスヘブンに帰ってきたクラウドから花をもらう場面ですね。ティファのクラウドへの好意も含めて、あそこはとても可愛らしいシーンだと思っています。あとは、コルネオの館で女装姿のクラウドと会ったときのやり取りも、演じていておもしろかったですね。セリフじゃないですがクラウドにギュッとしてもらいながら列車から飛び降りるシーンも、個人的にちょっと好きです(笑)。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A お腹が鳴る音をマイクが拾ってしまうことが多くて、なんとか鳴らないように集中していた思い出があります(笑)。そのほかだと、映像がまだ完成していないシーンで、話しかける相手との距離感をつかむために、目の前の空間にクラウドたちの姿を思い浮かべながら演じたことでしょうか。これまでは技術不足でできなかったのですが、今回は相手を視覚化できるようになり、声の演技がいっそう楽しくなりました。

Q 本作を経て、ティファへの印象は変わりましたか？

A 彼女の人間性や考えかたを、より立体的に感じられるようになりました。今作の台本には、「こんな発言も？」とか「ここまで言うのかな？」とか、一瞬とまどうセリフもあったのですが、時間をかけて収録を重ねていくうちに「こういうことを言う一面もあるんだな」と納得できて、自分のなかでティファのキャラクター性がどんどん肉付けされていったことが、とても嬉しかったです。

Q ティファというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A 私の勝手な解釈ですが、繊細さのなかに母性と強さを秘めていて、「誰かを守るために、私は絶対にやり抜く」みたいな芯があるところでしょうか。頼りにもなるし、守ってあげたくなるところもあって、ひとことでは表せない、とても愛おしい女性ですね。役を演じる上ではよくあることなのですが、たとえば繊細な性格の役だと、それ以外の個性は描かれずに終わりがちなんです。ティファのいろいろな面が感じられるのは、長い時間をかけて人物を描けるゲームならではだと思います。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A みなさんに、よりいっそう楽しんでいただけるように、その時々で私にできることを精いっぱい出しきっていきたいです。全ての人に納得してもらえる形は難しいのかもしれませんが、なるべくそのレベルに近づけたいですね。ティファという素晴らしいキャラクターを演じられるのは光栄なので、今後も彼女の魅力をもっと深く広げられるように、私も精進していきます。

Q『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A 私の友人のFFファンからは、「世の中が大変な時期だったけど、これで遊んでいるときは現実とは違う世界に連れていってもらえて、ありがたかった」と言われました。こうして誰かに影響を与えられる作品はなかなかないですし、私が言うのもおこがましいですが、キャストのみなさんの素晴らしい演技を堪能できますので、スミからスミまで遊び尽くしていただいて、次回作を楽しみにお待ちいただけると嬉しいです。



小林正寛

Kobayashi Masahiro

バレット役



Q『FFⅦ リメイク』の制作決定を最初に聞いたときの感想を教えてください。

A スケールの大きなお仕事といいますか、壮大な感じのするお仕事だと思いました。

Q『FFⅦ アドベントチルドレン』よりも過去のバレットを演じるにあたって、とくに意識した点はありますか？

A そういった意識はとくにありません。

Q 全編フルボイスのRPGへの声の出演は、ご自身では初の経験だったと思いますが、収録時の感想をお聞かせください。

A スタッフさんのお心づかいに感謝しております。

Q 本作のバレットのビジュアルは、『FFⅦ アドベントチルドレン』とは少し異なりますが、第一印象はいかがでしたか？　また、サングラスをかけている姿と外している姿では、どちらが好きですか？

A ビジュアルについては最初のころから変わらず、男らしく、勇ましいと思いました。サングラスは、かけている姿も外している姿も、どちらも好きです。

Q バレットには「信念にもとづいて戦う男」や「子煩悩なパパ」などさまざまな面がありますが、それぞれの要素をどのように表現しようと考えていましたか？

A 事前にいただいたキャラクターの資料を参考にしていましたが、あまり考えすぎないようにと気をつけていたように思います。



Q バレットのクラウドへの信頼感は、物語の展開に沿って上昇していきますが、クラウドとのやり取りを演じるうえで気をつけていた点はありますか？

A 戦友だということ、仲間だということです。

Q バレットが高いところを渡るときの「こわくねぇ……こわくねぇ……こわくねぇこえぇ」というボイスは、台本では最後の「こえぇ」は書かれていませんでしたが、どのようなきっかけで付け足されたのでしょうか？

A すみません!!　覚えていません。収録のときに、ふと、そうしたくなったんだと思います。

Q「お宝探しに出発ってか～」や「いつだって厳しいぜ、現実ってやつはよ～」などの歌うようなセリフまわしは、ご自身で歌いかたを考えられたのでしょうか？

A おそらく、自分で考えたと思います。

Q 神羅に捕らわれたエアリスを救出に向かう前夜、花畑でバレットがクラウドに心情を吐露する場面では、どのようなことを意識して演じたか教えてください。

A すみません!!　覚えていません。

Q 神羅ビルの非常階段を59階ぶん上っていく場面で、だんだん疲れつつも会話をつづける芝居は大変ではなかったですか？

A 大変でした。収録のときはスタジオでひとりですから。スタッフのみなさまのおかげです。

Q バトル中のかけ声の収録で苦労した点はありましたか？

A 苦労した点は、メリハリでしょうか。

Q 本作でもっとも印象深いバレットのセリフは何ですか？

A セリフではありませんが、プレートの落下で崩壊したスラムでのシャウトです。

Q オリジナル版のセリフやシーンのなかで、とくに演じたいと思っていたものはありますか？

A いまはとくにありません。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A みなさんの笑顔です。

Q 完成した作品をご覧になったり遊んだりした感想をお聞かせください。

A 残念ながら自分では見ていませんし、遊んでいませんが、みなさまに楽しんでいただけたら何よりです。

Q 本作を経て、バレットへの印象は変わりましたか？

A はじめてバレットと出会ってから、何ひとつ変わっていません。

Q バレットというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A 基本的には、気取らないところと、仲間への想いが熱く、お茶目であるところ。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A ぜひぜひ、永遠につづく作品であってほしいと願っています。

Q『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A とにかく楽しんでいただければ、うれしく思います。



山口勝平

Yamaguchi Kappei

レッドXIII役



Q 出演が決まる前は、『FFVII』にどのようなイメージをお持ちでしたか？

A ふだんからあまりゲームというものについていけていないので、不勉強で申し訳ないのですが……。それでも、FFシリーズはとても人気のある作品だと認識していました。

Q 本作のレッドXIII役に決まるまでの経緯と、出演が決まったときの感想を教えてください。

A まずはキャストの候補としてお話をいただき、ボイステストを兼ねたオーディションを経て、出演が決まりました。レッドXIIIは、自分の新しい面をみなさんにお見せできるキャラクターになるんじゃないかと、収録が楽しみでしたね。

Q レッドXIII役が公表されたあと、周囲からの反響はいかがでしたか？

A まわりのみなさんの反応で、レッドXIIIがとても人気のあるキャラクターなのだと知って、「こりゃ責任重大だな！」と。頑張ろうと思いましたし、完成したあとの感想を聞くのも楽しみでした。

Q ご自身とレッドXIIIで似ている部分はありますか？

A うわ～、どうなんでしょう？　レッドXIIIとしての収録はまだ序盤ですし、これからの付き合いでいろんな発見があればいいなと思っています。

Q 人間ではない獣の姿で、しかも博識なキャラクターですが、演じるうえで意識したことはありましたか？

A とにかく低音のしゃがれ声。人間ではないということで、会話のしかたや音に、少しでも違和感みたいなものを感じていただけたらと思って演じていました。うなり声や咆哮も、いろいろなやりかたを試みています。

Q オリジナル版のレッドXIIIは、物語の途中で口調が変わります。本作は変化前の形式張った口調ですが、どのような点を心がけて演じましたか？

A 自分が演じてきたなかで、ここまで寡黙で冷静沈着にしゃべる役も珍しいので、まずはその状態に慣れるというところからのスタートでした。おかげさまで、収録が終わるころにはレッドXIIIのトーンでしゃべるのも楽しくなっていましたね。

Q 口調が変わったあとの演技プランなどは、もう決まっていますか？

A まだです。これから先、物語がどのように進んでいくのか楽しみにしながら、レッドXIIIと付き合っていきたいと思っています。

Q 本作でもっとも印象深いレッドXIIIのセリフは何ですか？

A 最初にしゃべったときの「私とはなにか。見ての通り、こういう生き物としか答えられない」ですね。オーディションでも何度も演じた、思い出深く印象的なセリフで、ここにレッドXIIIのすべてが集約されているように思います。あと、「犬ではない」とか「実験サンプル」といった、本人はマジメだけど、ちょっとクスッと笑えるセリフも好きでした。

Q オリジナル版のセリフやシーンのなかで、とくに演じたいと思っているものはありますか？

A コスモキャニオンにもどって、ナナキとしてのレッドXIIIを演じるのが楽しみです。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A ゲームのボイスはひとりずつ淡々と収録が進むので、残念ながらおもしろエピソードはなかなか起こらないですね。スタジオのなかではひたすら自分との闘いになるのですが、そのぶんキャラクターとじっくり向き合いながら演じていくって感じでした。いつか、ほかのキャストのみなさんと一緒に録ってみたいですね。

Q 完成した作品をご覧になったり遊んだりした感想をお聞かせください。

A まだ自分ではプレイできていないのですが、プレイヤーのみなさんからの反応もおおむね好評なようなので、ホッと安心しています。

Q レッドXIIIというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A やはり、『FFVII』の世界観のなかにおいても異質な存在であるところですかね。考えかたやら演じかたに、とても自由度があるキャラクターだと思います。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A レッドXIIIとの付き合いはまだまだつづきそうです。今後の冒険に期待して、これからの収録にも楽しくのぞんでいけたらと思っています。

Q『FFVII』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A レッドXIIIは、自分にとってもスゴくお気に入りのキャラクターになりました。これからも応援よろしくお願いします。







森川智之

Morikawa Toshiyuki

セフィロス役



Q『FFⅦ リメイク』の制作決定を最初に聞いたときの感想を教えてください。

A『FFⅦ』は私にとって"いい思い出"になっていた作品でした。だから、リメイクされることが決まったときはとても驚きましたが、うれしかったですね。セフィロスをもう一度演じることができるという喜びと、ファンの期待に応えなければという不安が入り交じっていました。

Q 本作の物語の展開が、オリジナル版や『クライシス コア -FFⅦ-』と少し異なると知って、どんなお気持ちでしたか？

A 程度にもよりますが、演じる側からすると、もう一度同じことをやり直す場合よりも新鮮で楽しみに感じましたね。

Q『FFⅦ』本編のセフィロスを演じるにあたって、どういった演技プランでのぞみましたか？

A とくに、過去の作品と変わることなく演じたと思います。セフィロスはセフィロスとして、ファンのみなさんがイメージしているものをくずさずに収録したつもりです。本作のなかで、とても重要な位置にいるキャラクターですので、収録現場ではひとつひとつのシーンでていねいに監督からレクチャーを受けて演じました。

Q 本作では、本物と思しきセフィロス以外に、「クラウドが見る幻覚」「回想中のセフィロス」「セフィロスコピー」などが現れますが、それぞれで演じわけた点はありましたか？

A あまりハッキリと説明的に演じわけてしまうと、セフィロスのキャラクターのワクから逸脱してしまうので、基本的に演じかたを大きく変えてはいませんが、微妙に1ミリ2ミリの差をつけています。つねに相手がクラウドなので、彼がこちらをどのようにとらえるかがポイントだと思っていました。

Q 本作でもっとも印象深いセフィロスのセリフは何ですか？

A クラウドにささやく「終末の7秒前。だが、まだ間に合う。未来はおまえ次第だ」は、もう印象的すぎというか、最大の謎すぎて、ファンのみなさんとしては、ほぼヘビの生殺し状態なのではないでしょうか。

Q 本作を経て、セフィロスへの印象は変わりましたか？

A いままで抱いていたセフィロスへの印象が、より深みを増した感があります。出番も格段に増えたので、キャラクターを形成するうえでとても助かりました。

Q セフィロスというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A いまとなっては、クールで冷徹な最強のラスボス的位置にいるキャラクターですが、ソルジャー時代はとても人格者で、英雄と呼ばれるにふさわしい、誰もがあこがれる人物。この対極のバックボーンに乗せてクラウドと対峙しているのが、最大の魅力だと思います。

Q 今後のリメイクプロジェクトへの期待や意気込みを聞かせてください。

A 本作でセフィロスを演じて、このリメイクプロジェクトはただのリメイクでは収まらない、壮大な計画だと気づかされました。『クライシス コア -FFⅦ-』で、私にとっての『FFⅦ』は"いい思い出"になったと考えていたのですが、今後に期待せずにはいられません。

Q『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A 私もファンのみなさんと同じように、『FFⅦ』のリメイクを楽しんでいきたいと思います。一緒に盛り上がりましょう!!









阪口周平

Sakaguchi Shuhei

ビッグス役



Q 出演が決まる前は、『FFVII』にどのようなイメージをお持ちでしたか？

A 声の仕事を始める前、養成所時代に最後にプレイしたゲームです。プレイ中にウトウトして、気づいたときには全滅していたというホロ苦い思い出も……(笑)。

Q ビッグス役に決まるまでの経緯と、出演が決まったときの感想を教えてください。

A とくにオーディションなどがあったわけではないので経緯は何とも言えませんが、この仕事が入ったという連絡を事務所から受けたときは、まだ正式なタイトルが秘密で教えてもらえず、台本を見て「……!?」となりました。

Q ビッグス役が公表されたあと、周囲からの反響はいかがでしたか？

A 「とても影響を受けた大切なゲームなので嬉しいです」といった反応を、SNSを通じてたくさんいただきました。人の価値観や生きかたに影響を与えられる作品はそうそうありません。そんな作品に出演できたことを嬉しく、誇らしく思います。

Q 本作のビッグスのビジュアルを見たときの第一印象を聞かせてください。

A あらー、イケメンになっちゃって！

Q ビッグスを演じるうえで、軸にした要素は何ですか？

A 心はホットに、頭はクールに。

Q ご自身とビッグスで似ている部分はありますか？

A キレイ好きなところですかね。

Q ビッグスはクラウドにどんな思いを抱いていると想定していましたか？

A プロとしての信頼。境遇はちがえど、何かしらの孤独感を持つ者同士の共感です。

Q ビッグスとアバランチの仲間との関係性は、どのようなイメージで演じましたか？

A ウェッジとジェシーは特別な存在で、ほかのメンバーへの信頼以上の仲間意識がありました。バレットはリーダーとして信用しているものの、あぶなっかしい面があることもわかっているので、俺がしっかりしないとな、と。

Q 本作でもっとも印象深いビッグスのセリフは何ですか？

A 七番街支柱での「普通の男をなめんなよ」。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A 追加収録の依頼が、絶妙に"忘れたころ"にくるので、シチュエーションや前後関係を思い出すのが大変でした(笑)。

Q 完成した作品をご覧になったり遊んだりした感想をお聞かせください。

A ただただ圧巻！　約20年間でのゲームの進化はすさまじかった！

Q ビッグスというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A 決してスーパーヒーローではなく、身近な存在であるところ。汗臭く泥臭い活動とは裏腹にキレイ好きなところのギャップ。何より個人的には、仲間たちへの気づかい。

Q オリジナル版とは異なり、ビッグスは七番街支柱の戦いを生き残りましたが、もし次回作に登場するとしたら、どんなことを期待しますか？

A 彼が夢見た星の未来を見させてあげてほしい。

Q 『FFVII』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A 目を覚ましたビッグスの今後は？　ウェッジはどこ行ったの？　あのグローブとハチマキはジェシーのじゃないの？……と、謎がてんこ盛りで終わった今作、皆さん続きが気になって仕方ないと思います。僕も気になって仕方ありません！　共に次回作の発表を楽しみに待ちましょう。







浅井孝行

Asai Takayuki

ウェッジ役



Q 出演が決まる前は、『FFⅦ』にどのようなイメージをお持ちでしたか？

A 自分が小学校から中学校に上がるときには発売されていて、中学1年の新しい担任の先生が、最初の自己紹介で熱くFF愛を語られていました。そのため、「大人でも熱中するテレビゲーム」というイメージでした（笑）。

Q ウェッジ役に決まるまでの経緯と、出演が決まったときの感想を教えてください。

A 音響監督の清水さん（清水洋史氏）からお声がけいただき、収録に参加させてもらいました。最初は、予告に使う数ワードのセリフだけだったので、本編まで参加させていただけるとは思っていませんでした。とにかく、長い月日を費やして制作されたので、本当に出演決定を実感したのは、ゲームの発売日が発表されて自分の名前を見たときでした。そこで最初に思い浮かんだのが、中学1年のときの担任の先生です（笑）。おそらくは定年退職されている年齢だと思いますが、当時の情熱のままに本作をプレイして、自分の声に気づいてもらえたならうれしいな……そんなことを考えていました。

Q ウェッジ役が公表されたあと、周囲からの反響はいかがでしたか？

A 同業の仲間やたくさんの友人、知人から、あらゆる手段でメッセージをいただきました。ものすごくひさしぶりな友人からも連絡をもらったときは、『FFⅦ』という作品の大きさ、影響力を実感して、そんな大作に関われた喜びをかみしめていました。

Q 本作のウェッジのビジュアルを見たときの第一印象を聞かせてください。

A 「あらかわいい！」です。そのあと、「君は何歳??　血液型は??　体重何キロなんー？　好きな食べ物は??　いまひとり暮らしかい？　嫌いな食べ物はあるのかい??」という具合に質問攻めにしました（笑）。これは役作りをするときの自分のクセで、昔からやっている儀式のようなモノです……。



Q ウェッジを演じるうえで、軸にした要素は何ですか？

A やはり語尾の「ッス」という口調ですね。言葉の言いまわしや語尾のクセ、ログセとかは、その人物の育ちかた、組織でのありかたなどをわかりやすく示してくれる要素なので、だいぶ軸になりました。それと、一人称が「ボク」ではなく「オレ」というところですかね。

Q ご自身とウェッジで似ている部分はありますか？

A 距離感の近い親しい先輩に「ッス」口調になるところッスかね？（笑）

Q ウェッジは大勢のネコと暮らしていますが、ご自身はネコ派ですか？

A 自分はウマ派です（笑）。以前、ウマに演劇用の訓練をさせるために、25頭のウマの世話をしたことがあったので、そのときに感じた大勢の動物と過ごすイメージを、ウェッジに重ね合わせたりしました。動物と触れ合って生きている人間は、言葉で会話が成り立たないぶん、顔色、しぐさ、行動などから気持ちを読み取る感覚が、すごく敏感になるんですよね。だからウェッジも、クラウドのつまらなさそうな冷たいまなざしや、フッと笑ってくれた瞬間なんかには、人一倍感じる何かがあったと思います。

Q ウェッジはクラウドに対して、どんな思いを抱いていると考えていましたか？

A 「アニキ」……この呼びかたにすべてがこめられているかな（笑）。アニキと呼びたくなる人に抱くのは、尊敬の気持ちと、認められたい気持ち、あとは「何かあったらいつでも頼ってほしいッス!!!」。クラウドさんに認めてもらえることが、ウェッジの何よりの生きるモチベーションなのではないかと、自分は想定していました。

Q ウェッジとアバランチの仲間との関係性は、どのようなイメージで演じましたか？

A ビッグスとジェシーに関しては、初回の収録でご一緒させていただいたので、そのあとにひとりで収録をするときも、セリフの掛け合いなどをイメージしやすかったです。ほかのメンバーについては、事前にあまりイメージをふくらませないようにしました。自分の勝手なイメージのせいでかみ合わなくなるのを恐れていたので。すでに収録済みのバレットのセリフなどをスタジオで聞かせていただいて、一気にふくらんだイメージをそのままセリフに乗せていく感覚でした。

Q 本作でもっとも印象深いウェッジのセリフは何ですか？

A ジェシーの実家で言った「あと2枚はいけそッス」です。1枚でも3枚でも10枚でもなく、人が酒に酔ったときの「あと2杯はいけるッス」みたいなリアルな量で、腹の満たされ具合が手に取るように理解できたひとことでした（笑）。

Q ウェッジというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A 不器用でいつもうまくいかないところですかね。ダーツやゲーム以外は（笑）。どうにかしてうまくいかせてやりたい、応援してやりたいという気持ちになります。

Q ウェッジは最終的に生死不明の状況になりますが、もし次回作に登場するとしたら、どんなことを期待しますか？

A もし生き長らえていたのなら……全力でそのストーリーをまっとうしたいです。

Q 『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A まだ生まれたての本作が、僕たちの手から放たれて、たくさんのプレイヤーの手によって成長していく作品になりますように……。この作品は、まだまだいろんな景色を魅せてくれると思います。この先もふとしたときに、みなさんの心に生きつづけ、育ちつづけてくれますように。今後とも『FFⅦ』をよろしくお願いいたします。最後まで読んでいただき、ありがとうございました。みなさまの素敵なゲームライフをお祈りしています。浅井孝行でした。



森谷里美

Moriya Satomi

ジェシー役



Q 出演が決まる前は、『FFⅦ』にどのようなイメージをお持ちでしたか？

A 不朽の名作。オリジナル版がちょうど世代だったので、姉がソフトを持っていて私もプレイしましたし、友だちも遊んでいました。思い出のなかにある、キラキラした存在というイメージでしたね。プレイした当時は地元の山形にいて、自分が声優をやれているなんて思っていなかったこともあり……。

Q ジェシー役に決まるまでの経緯と、出演が決まったときの感想を教えてください。

A 事務所で「ずいぶん分厚い台本があるな〜」と思って見てみたら、ジェシーのキャラ絵と自分の名前があって、息を飲みました。そのころは『FFⅦ リメイク』が制作されていることを知らなかったので、喜びと信じられない気持ちで、「え!?　これ『FFⅦ』だよね!?　新しく出るの!?　みんなーーー!!　『Ⅶ』（のリメイク）が出るよーーーー!!!」と叫びたくなりました（笑）。ジェシー役に決まった経緯は、くわしくはわかりませんが、私も出演していたふたり芝居をたまたま音響監督の清水洋史さんが見に来られていて、「その芝居で堂々としていたから選んだ」と伺ったと思います。

Q ジェシー役が公表されたあと、周囲からの反響はいかがでしたか？

A 地元の友だちや親戚、デビュー間もないころからお世話になっている業界関係のかた、応援してくださっているファンのみなさまにとても喜んでいただけましたし、また今回の出演を機にメッセージをくださったかたもいらっしゃって、本当に有難くうれしかったです。

Q 本作のジェシーのビジュアルを見たときの第一印象を聞かせてください。

A 純粋な第一印象としては「あぁ！　そうだ、こんな感じだった！　懐かしい！」。でもほかのキャラクターもですが、オリジナル版から時を経て、スタイリッシュでとにかくキレイになりましたよね。ジェシーの服装も、動きやすさに特化したなかに女性らしさも感じられて、素敵だなと思いました。

Q ジェシーを演じるうえで、軸にした要素は何ですか？

A 今作ではアバランチのメンバーのバックボーンも描かれていて、ジェシーの置かれている状況、家族のこと、自分自身のこと、仲間のこと、神羅とのこと……などなどを考えつつ演じましたが、クラウドとのやり取りも多かったので、そこは"女優の要素"でしょうか。

Q ご自身とジェシーで似ている部分はありますか？

A うーん……似ているのは女優であるという部分（私は声の分野の仕事がメインで、あまり舞台には出ていませんが）と、マジメなんじゃないかと思う部分と、適当な部分ですかね。でも私は、ツラい状況のときにジェシーほど明るく振る舞えないかもしれません。

Q ジェシーはクラウドに対して積極的にアプローチをしますが、どれくらい本気だと考えていましたか？

A 受け取り手であるプレイヤーにゆだねていたところはあるのですが……40%くらい、でしょうか。クラウドに対しては、仲間としての信頼や感謝などのいろんな気持ちがあって、そちらのほうが上という見解です。でも、カッコよくてかわいいと思っているのも本当だと思います（笑）。

Q クラウド、ビッグス、ウェッジの誰と一緒にバイクに乗りたいですか？

A クラウド!!

Q ジェシーとアバランチの仲間との関係性は、どのようなイメージで演じましたか？

A 運命共同体。家族よりもある意味深い、自分の一部のようなイメージです。だからこそ、ときには雑にもなれるし命もかける。

Q ジェシーの口グセである「なんつって」は、どのような経緯で生まれたのでしょうか？

A 「なんつって」自体は最初から台本にあって、収録時にいくつか増えました。テストのときは、もう少しふつうに言っていたと思うのですが、「おっさん臭く」「もっとおっさん臭く」との演出により、本番ではあんな感じになっています。この言葉は、ジェシーなりの相手への気づかいのようです。

Q 本作でもっとも印象深いジェシーのセリフは何ですか？

A オリジナル版からの「うかつ！」も、本作で新たに登場した「なんつって」も印象深いですが、一番は七番街支柱での最後のシーンの「わたしの爆弾、大勢殺したからね。慣れなくちゃ」のところです。ジェシーが見せる心の揺れが、何ともツラいです……。

Q 収録時の忘れられない思い出があれば教えてください。

A ふだんゲームの収録はひとりずつ行ないますが、今回最初に収録した壱番魔晄炉爆破の場面は、ビッグス役の阪口周平さんとウェッジ役の淺井孝行さんと一緒にやらせていただけて、とてもうれしかったです。3人の関係性やそれぞれのキャラクター性、そしてジェシー自体もどんな感じで演じていくのかなど、緊張感と高揚感がいっぱいの初収録でした。はじめてゲームの映像を少し見せていただけて、「わぁすごい!!」と美しさに感動したのも忘れられません。

Q 完成した作品をご覧になったり遊んだりした感想をお聞かせください。

A とにかく映像がキレイ!!　どこを見渡しても「すごい!!」となり、音楽やさまざまな演出と相まって感動しました……!!　戦闘も爽快感があって、やめどきがわからずに時間を忘れてどんどんプレイしてしまいました。

Q ジェシーというキャラクターの魅力は、どんなところだと思いますか？

A ジェシーはとても多くのものを抱えていますが、それをそのまま表に出さずに、さまざまな角度から表現しているところでしょうか。相手を気づかったり、ユーモアがあってあっけらかんとしていたり、いろんな面を持っているのが魅力だと思います。

Q ジェシーがもし次回作に登場するとしたら、どんなことを期待しますか？

A 今度はクラウドを助けられるように、爆弾使いとして戦闘キャラになれたら……なんつって。あとは、みんなでジェシーママのミッドガル・スペシャルを食べたいです。

Q 『FFⅦ』シリーズのファンに向けて、メッセージをお願いします。

A 日本だけではなくさまざまな国のかたが、『FFⅦ リメイク』をプレイできる日を待ち望んでいたと思います。私もそのひとりでした。無事みなさまのもとへ届き、存分にプレイして楽しんでいただけていたら、本当にうれしいです。どうもありがとうございました！　ぜひ次回作を、そしてシリーズへの応援を、引きつづきよろしくお願いいたします！





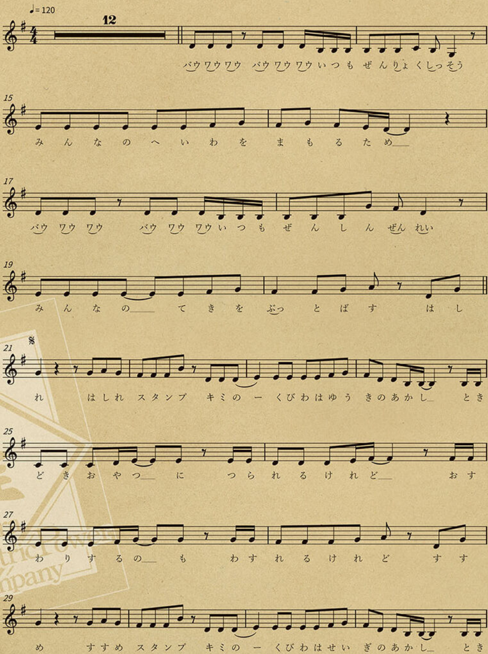
忠犬スタンプ
(Japanese Jukebox Ver.)
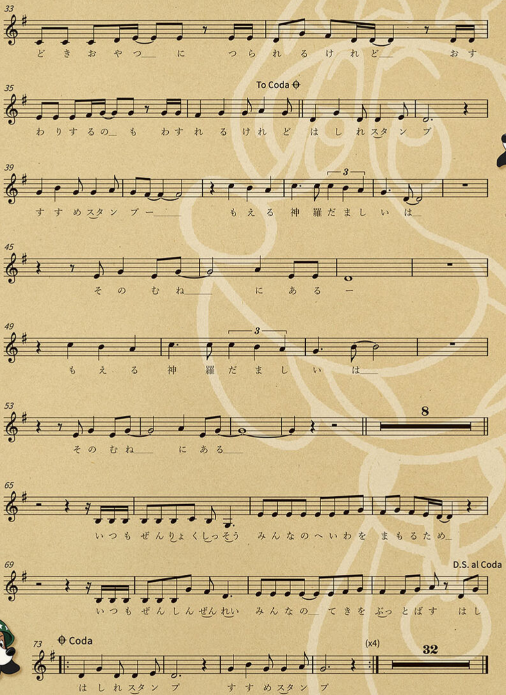
Composers Mitsuto Suzuki & Nozomi Toki
Arrangers Mitsuto Suzuki & Naoyuki Honzawa
Lyrics Motomu Toriyama

Stamp

Composers Mitsuto Suzuki & Nozomi Toki
Arrangers Mitsuto Suzuki & Naoyuki Honzawa
Lyrics Motomu Toriyama (Lyrics Translation Ben Sabin, John Crow)











バウワウワウ　バウワウワウ　いつも全力疾走	Bow-wow-wow, bow-wow-wow, he's a good boy who never stops
みんなの平和を守るため	Keeping our city safe for each and every one
バウワウワウ　バウワウワウ　いつも全身全霊	Bow-wow-wow, bow-wow-wow, he's always kicking bad guy butt
みんなの敵をぶっとばす	Knocking evil straight into the next week
走れ　走れ　スタンプ	Go all out, Go all out, little Stamp
キミの首輪は　勇気の証	You've got so much courage and everybody thinks you're swell
ときどき　おやつにつられるけれど	Even though you get distracted by a treat thrown in your way
おすわりするのもわすれるけれど	Even though you don't remember how to sit or how to stay
進め　進め　スタンプ	Fight for us, Fight for us, little Stamp
キミの首輪は　正義の証	You're justice on four legs and you're the hero that we need
ときどき　おやつにつられるけれど	Even though you're always tempted by a tender meaty bone
おすわりするのもわすれるけれど	Even though you bark at nothing when you think you're all alone
走れ　スタンプ	Go all out, little Stamp
進め　スタンプ	Fight for us, little Stamp
燃える　神羅魂は　その胸にある	If only we could have such big hearts—as big as Stamp's and Shinra's
燃える　神羅魂は　その胸にある	If only we could have such big hearts—as big as Stamp's and Shinra's

FINAL FANTASY VII REMAKE
MATERIAL ULTIMANIA

ファイナルファンタジーⅦ リメイク マテリアル アルティマニア



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　大矢和裕
編　　集　黒﨑正記／多田卓司
制作業務　柄澤　徹／大岡俊裕／酒井　耕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ／株式会社デジタルハーツ
山下　章(Director)
大出綾太(Sub-Director)
澤田真之(Sub-Director)
板場利光／大出啓太／豊田知行／白崎正悟／小石朋仁／
末崎進一／工藤　空／高橋尚人(Editor)
山中直樹／志賀　修／澁谷武士(Editorial Support)

カバーイラスト
株式会社スクウェア・エニックス
野村哲也

カバーデザイン
渡部　岳

本文デザイン・DTP
有限会社キューファクトリー

協力
株式会社東北新社

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーⅦ リメイク』開発チーム
ヴィジュアルワークス部
クリエイティブ推進部
サウンド部
マーケティング推進部
メディア・アーツ事業部

デジタル版　Ver.1.00
2021年8月1日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は2020年4月10日時点でのゲーム内容にもとづいて制作されています。